
NINTENDO 100% NO OFICIAL
¡TODO TU MUNDO NINTENDO EN UNA SOLA REVISTA!
375 ptas.
games
WORLD
¡PÓSTERS DE PERFECT DARK, MARIO PARTY 2 Y GOLDENEYE!
Y EL GANADOR ES
SUPER MARIO 64
ISS '98
ZELDA: OCARINA OF TIME
BANJO-KAZOOIE
PERFECT DARK
MARIO KART 64
PERO, ¿CUÁL ES EL MEJOR?
¡DI PATATA!
POKéMON SNAP
¡Un safari fotográfico pokéincreíble!
¡GLORIOSO!
BANJO TOOIE
¡El futuro rey de las plataformas emprende el vuelo hacia tu N64!
NÚMERO
11
00011
8 414090 213202
MC
N64
GAME BOY
DOLPHIN



Games World No. 11
30 septiembre de 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Riera Alta, 8, Pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 324 90 56
n64@mcediciones.es

Director Edición Española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de Redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Lluís Guillén

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García, Pepi Martí,
Joan Josep Musarra, Ferran Reig

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Alfredo López

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.:91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel.: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel.: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel. 545 65 14 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 Barcelona



EDITORIAL

Los libros de caballerías, las epopeyas e incluso los manuales de historia, a menudo narran luchas desiguales que se resuelven con la victoria inesperada del contendiente en apariencia más débil. Todos admiramos a esos héroes insospechados que, aun gravemente heridos, hambrientos y exhaustos, consiguieron elevarse audazmente sobre su desesperación para administrar una estocada mortal a su imponente enemigo. Qué bonito, ¿no? Pues lo sentimos, chaval, porque en esta ocasión no vamos a anunciar un nuevo triunfo de David sobre Goliat. Todo lo contrario: esta vez el gigante ha sentado sus mantecosas posaderas sobre el alfeñique de David y lo ha dejado más plano que el encefalograma de un *wrestler*.

Aquí el Goliat se llama Game Boy y el alfeñique defenestrado es la Neo Geo Pocket, la consola de 16 bits con la que SNK pretendía arrebatar a Nintendo la hegemonía sobre el mercado de las portátiles. En lo sucesivo, la Neo Geo y sus juegos sólo se distribuirán en Japón, su tierra natal, lo que augura la pronta firma de su acta de defunción. En fin, lamentamos casi sinceramente la muerte de Neo Geo Pocket, que contaba apenas con un año de vida y deja un legado de juegos discreto en cantidad pero espléndido en calidad. Algunos de sus títulos eran soberbios, por ejemplo *Match of the Millennium* - en honor a la verdad, mejor que cualquier *beat 'em up* para Game Boy-, y el hardware era muy bueno, aunque consumía demasiadas pilas.

Nuestro pésame, pues, a la fugaz adversaria de Game Boy y nuestras tibias felicitaciones a Nintendo, de quien esperamos que no aproveche su incontestada hegemonía para retrasar el lanzamiento de la Game Boy Advance.

SUMARIO

¡AL ABORDAJE!

No hay nada más emocionante que nuestro reportaje de portada (excepto hacer juegos malabares con huevos rellenos de nitroglicerina...).



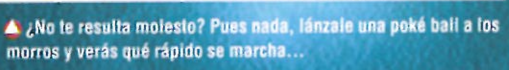


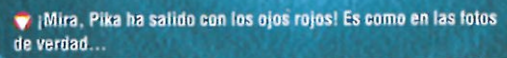









▲ ¿No te resulta molesto? Pues nada, lánzale una poké ball a los morros y verás qué rápido se marcha...


▼ ¡Mira, Pika ha salido con los ojos rojos! Es como en las fotos de verdad...







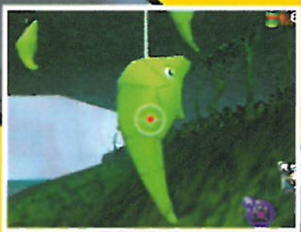








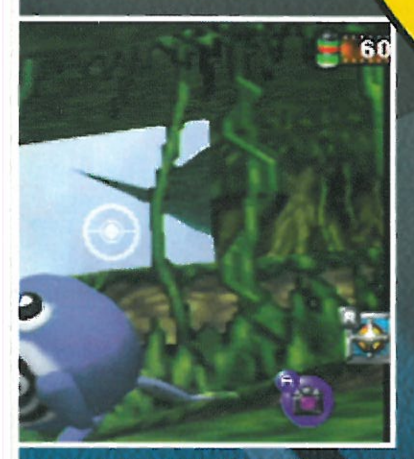






POKéMON SNAP

¡MIRA AQUÍ! ASÍ... UN POCO MÁS A LA DERECHA... ¡YA TE TENGO PIKA!







DE: NINTENDO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONIBLE	15 SEPTIEMBRE	

HISTORIA ¡Otro pokéjuego en 3D, sólo que esta vez tienes que capturar Pokémon... con la cámara fotográfica!





Después de permanecer en el anonimato unos meses, *Pokémon Snap* parecía condenado a no llegar jamás a nuestro país. Huelga decir que nos embargó el desánimo y parece (por el tono general de las cartas) que también te debió de embargar a ti. ¡Pues no tenías por qué preocuparte, Pokéfan!

El gran Dios Nintendo vuelve a sorprendernos. ¡El maravilloso simulador fotográfico llegará a nuestro país en septiembre! Ahora que te hemos dado la buena noticia, ha llegado el momento de echar una ojeada a la última pokéxtravagancia de la N64 (no lo dudes, vas a ver algo MUY EXTRAVAGANTE).

UN JUEGO PARA MIRONES

¿Verdad que en *Rojo* y *Azul* habías gozado de largas excursiones entre las hierbas altas? Pues hazte una idea de lo que te aguarda en este nuevo juego: la inmensa Isla

¡AL ABORDAJE!

POR EL BUEN CAMINO

Para ahorrarte las caminatas, el Profesor Oak tiene la amabilidad de prestarte su "Cero-Uno", un pequeño vehículo que, en vez de "pasearte libremente" por la isla, te lleva en cada salida por un recorrido predeterminado, no siempre sobre raíles, sino también por el agua, las cuevas e incluso por el aire.



Cero-Uno se limita a seguir el camino.



¡Qué calor! Lástima que no tengas aire acondicionado.



Se adentra en las cuevas más profundas.



Este vehículo tan versátil llega a todas partes.

¡LO HAS VISTO! 20 POKéBALLS

OAK TE RETA



Necesito fotografías de una calidad excepcional para el Informe del instituto (he tenido que prescindir de Ash porque siempre arrojaba Pokéballs a los mejores especímenes).

Sé que tú lo harás mejor. Quiero fotos interesantes de los Pokémon en su hábitat natural. Si logras retratar a Pokémon poco abundantes, o en situaciones inusuales, ganarás más puntos. ¡A ver si sacas fotos mejores que las de los chicos de *Games World* y te conviertes en el fotopokégrafo definitivo! ¡Atento a nuestras Poké Balls!

¡LO HAS VISTO! 50 POKéBALLS



EL DÍA DEL JUICIO

El Prof. Oak sabe muy bien qué fotos le quedarán mejor en el informe. Cuando regreses a su laboratorio, él te dirá cuáles debes conservar y cuáles desechar.



▲ Primero tienes que inspeccionar el carrete. No puedes sacar más de 60 fotos.



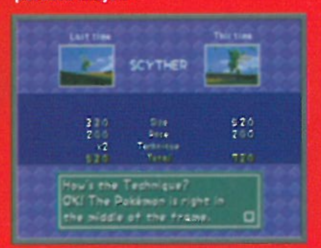
▲ Entonces, selecciona la foto que te parezca mejor.



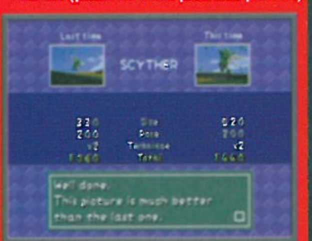
▲ Oak las puntuará de acuerdo con el tamaño (¡trata de sacar primeros planos!).



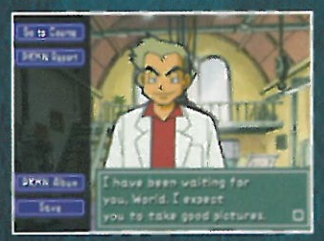
▲ Calidad de la pose (¿hace algo interesante?).



▲ Técnica fotográfica (el Pokémon tiene que estar centrado).



▲ Si la foto es mejor que la anterior, la incluirá en el informe.



▲ Oak te guía por el juego con sus consejos y críticas.

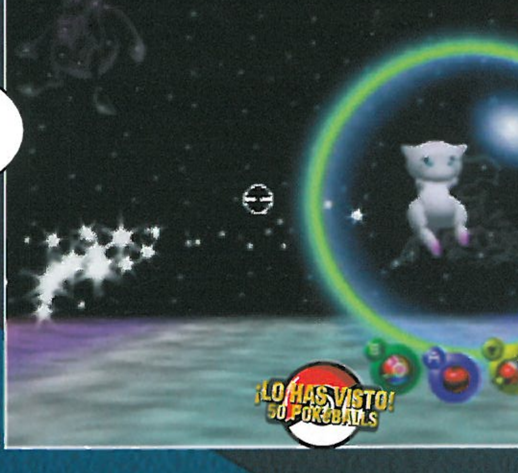


Pokémon, animalillos suficientes para llenar el Titanic, un lindo cochecito ¡y la oportunidad de arrojarle manzanas a un esquivo Diglett!

¡Si con esto no empiezas a babear, es que te falta imaginación! Nosotros nos pasamos un pañuelo por la boca y seguimos explicándote...

ENFOQUEMOS AL SHELLDER

Tal vez algunos no sepáis que *Pokémon Snap* consiste en recorrer Isla Pokémon en un cochecito y buscar Pokémon para fotografiarlos. El Profesor Oak necesita las fotos para un informe del instituto. Como si de un fotógrafo profesional se tratara, el jugador avanza por los arbustos y se desliza sobre los ríos cámara en mano, todo por una Pokéfoto perfecta. Las fotos de Pokémon menos comunes tienen más valor y, en consecuencia, se



▲ ¿Squirtle? Bah, no sabe bailar. ¡Busquemos otro!



¡Cero-Uno se eleva a los cielos!

Entra por el portal para llevarle las fotos a Oak.

incrementan las posibilidades de que el profesor las incluya en su informe. Parece fácil, ¿verdad? Pues no lo creas. Algunos de los Pokémon no se dejan cazar. Salen Digletts por un lado, Bulbasaur salta por otro y Voltorb explota al mismo tiempo que Electrabuzz arroja Rayos Eléctricos contra tu vehículo.

CON LOS OJOS DE OAK

Por suerte, puedes acudir al Profesor después de cada expedi-



¡Este cerdimono no parece el Pokémon más fotogénico de la isla!



¡AY, AHORA NO! ¡ES QUE IBA A HACER PIPÍ!



GRACIAS A LA AYUDA DE OAK, NO TARDARÁS EN REUNIR UNA CARPETA DE POKéFOTOS DE ELEVADA CALIDAD.

¡GRANDES FOTOS!

Una vez regreses de tu expedición por la naturaleza, tienes que enfrentarte al juicio de Oak. Sólo aceptará las mejores fotos.



¿Un Jigglypuff que hace karaoke? Si no os gusta la canción, lanzadle tomates.

¡LO HAS VISTO! 40 POKéBALLS — POLIWAG — Course River — Photo by World — Score 3250

¿Un Poliwag exaltado? ¡Sácale la foto antes de que se largue!

¡LO HAS VISTO! 50 POKéBALLS — ZAPDOS — Course Tunnel — Photo by World — Score 2980

Un Zapdos con un huevo explosivo. El esfuerzo ha merecido la pena. Si estás dispuesto a pasar muchas penalidades, podrás llevarle fotos asombrosas a Oak.



¡El impertinente felino con su sonrisa de siempre! ¡Ciérrale la boca con una manzana!



Un Rapidash relinchando... ¡MUY tentador! Pero no puedes descuidarte. No se quedará ahí quieto.

¡LO HAS VISTO! 20 POKéBALLS — SNORLAX — Course Beach — Photo by World — Score 3480

¡El perezoso Snorlax a media siesta! ¿Y si lo despiertas?

¡LO HAS VISTO! 50 POKéBALLS — PIKACHU — Course Beach — Photo by World — Score 6380

El Pika pisa fuerte, ¡y por partida doble! Es PASMOSO.

Primero hay que conseguir que se junten. Luego trata de fotografiarlos a los tres antes de que activen los imanes.

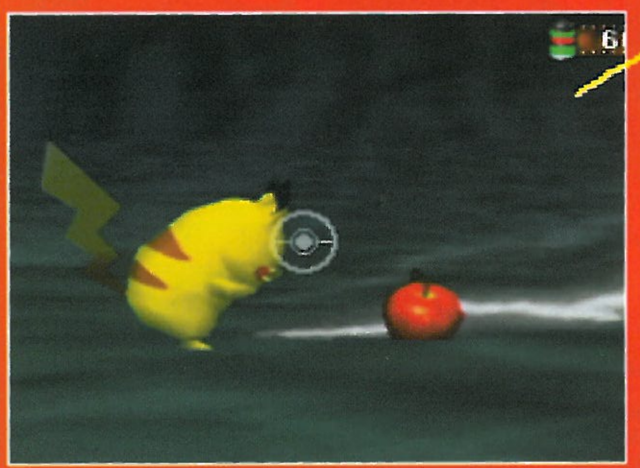


¡AL ABORDAJE!

¡EL FRENESÍ DEL HUEVO FRITO!

¡LO HAS VISTO! 40 POKÉBALLS

Hay tanto por ver y por hacer en *Pokémon Snap*... Una vez hayas ganado cierto número de ítems de los que te entrega el profesor, puedes interactuar con Pokémon silvestres en nuevos niveles y hacerlos reaccionar de maneras nuevas. ¡Quizá te lleves alguna sorpresa al experimentar con ellos!





▲ Mira qué contento se ha puesto con el aperitivo...

◀ ¡SÍ, esto es una manzana, maldito roedor! ¡Deja de mirarla y ve por ella!





▲ ¡ZZZIIIT! El Pika acaba de freír un huevo. ¡Al muy quisquilloso no le gustan los huevos escurridizos!

◀ Sólo con el poder de su mente, el Pika puede obsequiaros con una magnífica tortilla. ¡Pero no le preguntéis qué lleva dentro! ¡Tal vez contenga a uno de sus compañeros!





¡LO HAS VISTO! 30 POKÉBALLS

ción por los recorridos de la isla. Él te explica lo que tienes que buscar, te aconseja cómo sacar buenas fotos e incluso te revela algunos secretos del recorrido. ¡También te presta algunos ítems que te ayudarán a descubrir a los Pokémon más arteros en situaciones comprometedoras! Gracias a su ayuda, no tardarás en reunir una carpeta de pokéfotos de elevada calidad con la que Oak podrá mejorar su situación en el instituto. Como puedes ver en las capturas, Nintendo se ha esforzado una vez más por ofrecerte un título excepcionalmente bien presentado. Se ha trabajado con esmero en el diseño de los recorridos para que no les falte belleza ni los secretos extra que eran de esperar. Estamos deseando que pase el verano y llegue septiembre cargadito de Pokémon. ¡No os perdáis

▲ ¡En tus viajes observarás conductas extrañas!



¡FÍJATE EN ESO!

En todo momento, Oak te retará a que encuentres lugares secretos.



▲ ¡Mantén los ojos bien abiertos por si ves algo raro!

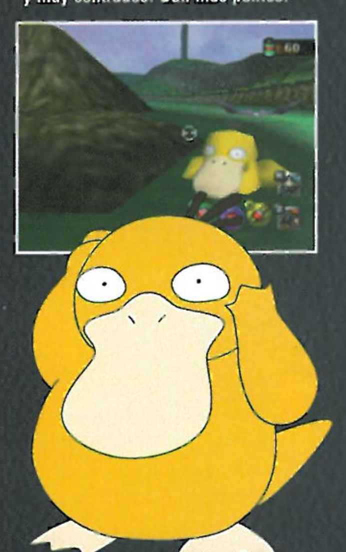


▲ Hallarás paisajes muy interesantes. ¿Pero qué hace eso ahí?





▲ Busca siempre enfoques cercanos y muy centrados. Dan más puntos.








¡EH! ¡COMO ME ECHES OTRA MANZANA, TE FRÍO LAS POSADERAS!




Nos atreveríamos a apostar que un Shellder merodea por esta zona.


¡Sácale una foto al Poliwag y márchate antes de que te arree un cabezazo en el vientre!

OAK TE RETA



RECUENTO FINAL

¡MUY BIEN, FOTOPOKéGRAFOS! HA LLEGADO EL MOMENTO DE ELEGIR AL REPORTERO MÁS APTO Y FIABLE. ¡SÓLO ACEPTO A LOS MEJORES, ASÍ QUE OS CONVIENE DEMOSTRAR VUESTRA VALÍA!

0-200 PUNTOS

Muchacho, creo que estás ciego como un Zubat. Todavía necesitas entrenar. ¡Parece que te hayas dormido como un Snorlax!

200-400 PUNTOS

¡Mmm! No está del todo mal, pero tienes que aguzar la vista y concentrarte más. ¡Sigue practicando!

400-600 PUNTOS

No está nada mal. ¡Tienes talento! ¡Si empleas mis ítems para conseguir fotos mejores, pronto trabajarás para el instituto!

600+ PUNTOS

¡EXCELENTE! ¡Tienes un don natural para la Pokélocalización! Voy a recurrir a tus servicios en el futuro. El instituto quedará MUY contento. ¡GENIAL!

¡NO ME FASTIDIES!

A veces te encuentras Pokémon muy sosos. Se limitan a dar vueltas sin hacer nada. ¡Trata de animarlos para sacarles la foto!




Al explotar, las Pester Balls se transforman en polvo púrpura. ¡Seguro que reaniman a algún Pokémon dormido!


¡Haz salir del escondrijo a un Pokémon hambriento con una deliciosa manzana!


¿Dices que son demasiado rápidos? ¡Si activas el turbo puedes perseguirlos y pillarlos en primer plano!


¿Alguna vez has visto bailar a un Snorlax? ¡Nosotros tampoco, pero ahora puedes conseguirlo con esta práctica flauta!

CADA NIVEL ESTÁ CUIDADOSAMENTE DISEÑADO, COMO CABÍA ESPERAR DE NINTENDO.



¡Pon los cinco sentidos en la búsqueda! Así encontrarás a los mejores Pokémon.

¡LO HAS VISTO! 20 POKéBALLS

TENSA ESPERA

¡POR FIN! ¡OTRO JUEGO POKéMON EN 3D QUE NOS ALEGRA EL CUERPO! ¡HEMOS SACADO FOTOS Y MÁS FOTOS Y EN TODO MOMENTO NOS LO HEMOS PASADO GENIAL!

POTENCIAL DE DISFRUTE



TU BOLETÍN DE INFORMACIÓN INTERNACIONAL SOBRE NI...

¡AQUÍ HAY TOMATE!

NOVEDADES ADVANCE

¡ZOMBIS EN TU BOLSILLO!

Últimos rumores sobre la Game Boy Advance.

Zombis? ¡No nos lo podemos creer, *Resident Evil Zero*! Tras haberse confirmado la versión exclusiva para N64 y también una para Dolphin, fuentes internas de Capcom han confesado que están trabajando en una miniversión para GBA. Este cartucho de bolsillo incluirá nuevos ítems y modos que ampliarán la versión Dolphin gracias a la posibilidad de enlace entre ambas consolas.

Hablando de enlaces… El director de Nintendo ha hablado de una conexión de la GBA a la red vía una célula telefónica… -nos falta el aliento- …lo que permitirá partidas on-line, chats, e-mail y poder bajarse cosas de la red. De todas formas, aún se desconoce la capacidad de la GBA para permitir todas estas opciones. Sin embargo, la intención de Nintendo es lograrlo.

El propio Hiroshi Yamaushi (fundador y presidente de Nintendo) ha declarado recientemente que "esto es un nuevo campo de desarrollo para la industria de los videojuegos. La tendencia a seguir es la de poder jugar en cualquier momento y en cualquier lugar". Totalmente de acuerdo. Además, Nintendo está desarrollando una cámara digital que permitirá a los usuarios ver la cara de la persona con la que estás jugando on-line. ¡Habrá que ponerse guapos!

Yamauchi también ha declarado que el rendimiento de la GBA será similar al de la Dreamcast, la consola de Sega. A nosotros nos parece exagerado, pero viniendo de quien viene…

Pero todo el misterio Advance quedará revelado este mismo mes, cuando el 25 de agosto tenga lugar el Spaceworld. En él podremos ver los primeros títulos para Game Boy Advance, además de una extensa colección de juegos para Game Boy Color, entre los que estarán *Daikatana, Airforce Delta, Pocket Puyo Puyo, Mega Man X, Neon Genesis Evangelion, Harvest Moon 3* y muchos más. Sí, sí, sabemos que buena parte de ellos son desconocidos para ti, pero pronto te los presentaremos.

SE ACABÓ LO QUE SE POKéDABA

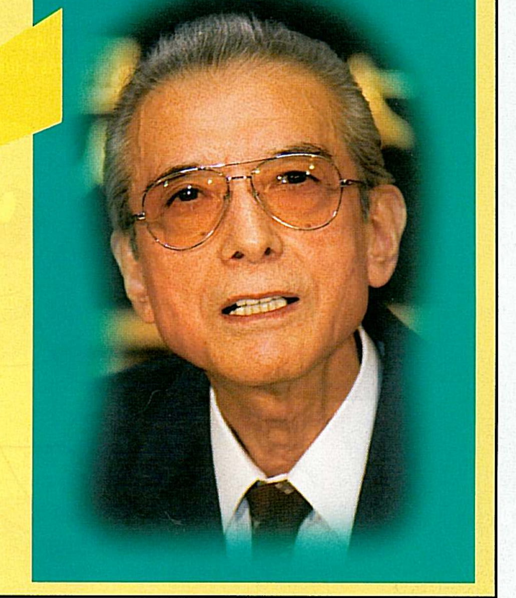
SE BUSCA SUCESOR

¿Adiós a Pikachu? ¡No puede ser!

Efectivamente. Hiroshi Yamaushi ha confesado que la fiebre Pokémon no durará para siempre y que Nintendo está trabajando en el desarrollo de "algo diferente" para el lanzamiento de la Game Boy Advance.

De todas formas, estamos seguros de que la cosa no diferirá mucho, pues Yamauchi reveló que querían algo capaz de reemplazar a la franquicia Pokémon (algo difícil). ¿Significa eso que de aquí a unos años no habrá más Pokémon? De momento, parece que no, pues Nintendo ha anunciado que venderá *Pokémon Trading Cards* vía Internet en Japón a partir de abril del año que viene.





LOS MÁS VENDIDOS

¡ESTOS SON LOS QUE MÁS OS GUSTAN!



N64

1. PERFECT DARK
2. POKÉMON STADIUM
3. DONKEY KONG 64
4. INTER. SUPERSTAR SOCCER 64
5. SUPER SMASH BROS.
6. HYBRID HEAVEN
7. INTER. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES
8. TARZAN
9. RIDGE RACER 64
10. F-1 WORLD GRAND PRIX





GAME BOY

1. POKÉMON AMARILLO
2. POKÉMON AZUL
3. POKÉMON ROJO
4. TOMB RAIDER
5. SUPER MARIO BROS. DELUXE
6. METAL GEAR SOLID
7. TOY STORY 2
8. LOONEY TUNES: MARTIAN ALERT!
9. DRIVER
10. RAYMAN



Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

LA FIESTA DE NINTENDO

EL SPACEWORLD, CASI A PUNTO

Nuevos y sorprendentes títulos para N64.

El próximo 25 de agosto se celebrará en Japón el Spaceworld, algo así como la E3, sólo que exclusivamente de Nintendo. Nintendo ya ha revelado algunos de los juegos para N64 que se presentarán. Entre ellos se incluye *Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer 2*, *Banjo-Tooie*, *Mickey's Speedway USA* y *Custom Robo V2*.

Además, también se ha anunciado un nuevo juego de guerra submarina del creador de *Hey You Pikachu* y *Doubutsu Banchou*, probablemente uno de los juegos más raros para N64. Teniendo en cuenta que la feria se organiza en Japón, lo más probable es que muchos de estos títulos no vean la luz en el mercado europeo, pues utilizan licencias y estilos de juego muy dirigidos al mercado nipón.

Además de estos títulos, Konami también ha anunciado su presencia con *Dance Dance Revolution featuring Disney Characters*, un juego de baile al estilo de *Parappa* para PSX que vendrá con un periférico para que coloques en él tus pies y sigas el ritmo de la música. Los japoneses son unos auténticos fanáticos de estos juegos, pero esperemos verlo también por aquí. Otros títulos anunciados por Konami son *Mega Man 64* y *Momotarou Festival*.

Como ves, la N64 no estará falta de representación, todo lo contrario de la Dolphin. Tras la ausencia en el E3, todos miraban al Spaceworld como la plataforma de presentación para la consola de nueva generación de Nintendo, pero tampoco va a ser así, pues Nintendo América ha reconocido que no habrá material jugable. La Dolphin estará presente, aunque de otra forma: según han anunciado, se desvelarán todos los secretos acerca del hardware de la consola, el nombre definitivo y alguna demo. No está mal, ¿eh? Nada de eso, ¡menudo fiasco!



Aquí tienes una muestra de *Mysterious Dungeon*, uno de los juegos que se presentarán en el Spaceworld.

COMBATES DE PRIMERA

¡TEKKEN PARA GBA!

El beat 'em up más famoso de PlayStation se pasa a la GB.

Namco ha mostrado su interés por desarrollar juegos para GBA y, en especial, por hacer una conversión de una de sus series más famosas.

De todas formas, aún no hay nada concreto y, teniendo en cuenta que la GBA verá la luz el año que viene, será mejor que no nos empecemos a poner nerviosos.



¿Cómo lucirán estos personajes 3D en la GBA?

UNA FINAL MUY REÑIDA

CONCLUYE EL CAMPEONATO ESPAÑOL POKéMON 2000

¡Los ganadores se miden ahora con adversarios de toda Europa!

Los días 13 y 14 de julio culminó el Campeonato Español Pokémon 2000, para cuya final se clasificaron 896 entrenadores de Pokémon. El evento tuvo lugar en el marco de la exposición monográfica Mundo Pokémon 2000, que seguirá abierta en el Palenque del Parque de Atracciones de Madrid hasta finales de septiembre.

En la categoría Pika Copa (Pokémon nivel de habilidad 15-20) Álvaro de Marcos Peirotén resultó vencedor de entre 128 clasificados. José Luis Menéndez González derrotó a 255 aspirantes en la categoría Poké Copa (nivel de habilidad 45-50). 512 entrenadores se disputaron la categoría reina, la Super Copa (Pokémon de nivel 70-100), y el ganador fue Sergio García Maroto. Nuestras felicitaciones a estos tres campeones, que ahora optan a la victoria en el Campeonato Europeo Pokémon, cuya final se celebrará en Londres el próximo 2 de septiembre.







De izquierda a derecha, Sergio, José Luis y Álvaro, los tres pokéganadores.

CAPTURAS DE THE WORLD IS NOT ENOUGH

¡NUEVOS NIVELES!

***The World Is Not Enough* evoluciona a un ritmo muy bueno y, tal y como muestran estas capturas, su aspecto es impecable. Estamos deseosos de poder poner nuestras sucias manos sobre él.**



"Me encanta mi rifle francotirador. Sin él no sería nada..."



Ése debe de ser un rehén, pero creo que llegamos tarde.



El multijugador parece genial. Mira los personajes...



Hay otras formas de escalar, pero ésta nos gusta.



Qué listos, se han vestido de blanco para que no los vea...

DOLPHIN ¡EXPLOSIÓN!

Y AHORA DINOS, ¿QUÉ ES MÁS DIVERTIDO QUE LA FUTURA CONSOLA DE NINTENDO? ¿HEMOS OÍDO BIEN? ¡QUÉ DESCARO! ¡SINVERGÜENZA!

OS REVELARÉ MIS MISTERIOS EN ESTA SECCIÓN

NUNCA SUBESTIMES EL PODER DE LA DOLPHIN

¡GENTE DE POCA FE! ¿CÓMO OSÁIS TRAICIONAR AL TODOPODEROSO? LA PACIENCIA ES EL BIEN MÁS PRECIADO...

El salón E3 se cerró con una grave falta de transparencia informativa por parte de Nintendo sobre su consola de nueva generación y con la audiencia encantada con la PS2. Algunos parecen haber perdido la fe en la poderosa empresa de la gran N.

El secretismo hermético de Nintendo acerca de su nuevo hardware es frustrante, pero siguen llegando razones por las que Nintendo parece estar destinado a aniquilar a la oposición. Aquí te damos cinco razones para conservar la fe:

1 ¡Se trata de Nintendo, chavales! ¿O es que todavía no os habéis enterado de que tienen toda una vida de experiencia? ¿Y ya habéis olvidado al genio creativo de los videojuegos, Shigeru Miyamoto? ¡Todos sabemos de lo que ÉL es capaz!

2 Nintendo ha creado la mayoría de las franquicias de juegos más importantes. Haz una lista de los mejores juegos a los que has jugado y dinos que no aparece ni *Zelda*, ni *Pokémon* ni ningún *Mario*. Si es así, o nos estás mintiendo o no sabes lo que es un buen juego.

3 A bordo de Nintendo están algunos de los mejores equipos de desarrolladores que trabajan en exclusiva para Nintendo: Retro-Studios, Left field, Silicon Knights y Rare. Todos ellos responsables de juegos de gran calidad. No nos importa qué tan buenas sean la PS2 o la X-Box, porque en ellas no encontrás *DK* o *Perfect Dark*.

4 Aunque hace poco que la han lanzado, los desarrolladores de la PS2 han tenido problemas con la máquina. Se ve que están relacionados con el *anti-aliasing* (la técnica que suaviza los bordes de los gráficos), algo muy difícil de usar bien. Nintendo, además de mantener sus promesas en cuanto a precio, ha anunciado que la Dolphin gozará de unas facilidades de desarrollo sin precedentes, lo que significa que los juegos serán mejores y más rápidos.

5 Y, por último, pero no menos importante, la Dolphin podrá conectarse a la GBA. Todavía no se sabe mucho de este tema, pero Nintendo está decidida a que ésta sea una de las características más importantes de la nueva consola, lo que potenciará el desarrollo para nuevas y más innovadoras experiencias de juego, una de las especialidades de la gran N. Esperaremos hasta el 25 de agosto, que es cuando la feria SpaceWorld tiene lugar en Japón y veremos qué es lo que ocurre entonces.

¡YAMAUCHI HABLA!

SE ACERCA LA SPACEWORLD. YAMAUCHI NOS CUENTA...

El presidente de Nintendo Japón, el señor Yamauchi, tiene fama de no soltar prenda, pero el mes pasado se le escaparon unas cuantas cosas. Primero confirmó que la nueva consola NO va a llamarse Dolphin. También apuntó que la consola saldrá al mercado con la conexión a Internet lista.

Puede que la más interesante de sus revelaciones fuera la que hizo al comentar los juegos que se están preparando para la "Dolphin" (por llamarla de alguna manera). Dijo: "Si lanzásemos un software para la consola similar al que Sony está creando para la PS2, estaríamos cometiendo un error..." Piensa lo que quieras, pero él sonaba muy convencido.

¡ESCRÍBENOS!

Después de que Yamauchi diga que la nueva consola no va a llamarse Dolphin nos hemos quedado a cuadros. ¡El título de nuestra sección ya no tiene sentido! Necesitamos tu ayuda para nuestros próximos números. Las mejores ideas saldrán publicadas cada mes.

Mándanos tus sugerencias a:
Explosión Dolphin
Games World
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio
16-20
08022 Barcelona

P.D.

NINGUNA PREGUNTA SIN RESPUESTA

¿ES POSIBLE QUE VEAMOS MÁS CRUCES ENTRE PLATAFORMAS? (POR EJEMPLO, *RESIDENT EVIL* EN DREAMCAST Y PLAYSTATION)
Tobías Montes, e-mail

Pues casi que sí. Hay un gran número de desarrolladores que están trabajando en varias plataformas. Esto quiere decir que los juegos que salgan para una consola estarán disponibles para otras. Por lo que respecta a *Resident Evil*, Capcom ha anunciado recientemente que reservan uno en exclusiva para la Dolphin.

¿LA DOLPHIN ESTARÁ DISPONIBLE EN MODELOS DE COLORES, COMO LA N64?
Jaime Marguñana, Orense

¡Lo dudamos mucho, Jaime! Nadie tiene idea de qué aspecto va a tener la Dolphin, al menos hasta la SpaceWorld de este agosto. Lo que es casi seguro es que, cualquiera que sea su color, será una belleza.

¿EL JOYPAD DE LA DOLPHIN SERÁ TAN ORIGINAL COMO EL DE LA N64?
Herminia, e-mail

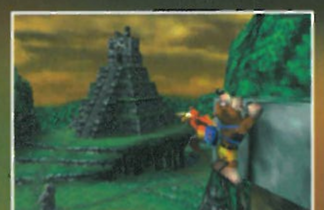
¡Claro que sí! Si has seguido nuestras noticias sabrás que van a emplear conexiones para micrófonos y auriculares para su nuevo mando. ¡Y quién sabe qué más le pondrán!

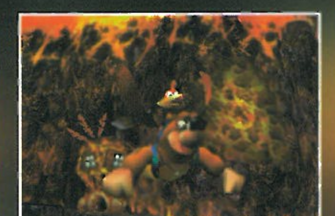
¿TENÉIS IDEA DE QUÉ ACCESORIOS SALDRÁN CON LA DOLPHIN?
Miguel Sáez, e-mail

Todo lo que sabemos hasta ahora es lo de la conexión GBA-Dolphin y sus prestaciones en Internet, aunque desconocemos (como casi todo el mundo) el aspecto que tendrán estos periféricos. Para saber más del tema, tendrás que esperar hasta el 24 de agosto, cuando empiece la SpaceWorld. ¡Lo sentimos!

¡IMÁGENES REBOSANTES DE ACCIÓN! ¡PRIMICIAS EXPLOSIVAS!

IMPACTO INMINENTE





BANJO-TOOIE



DE: NINTENDO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE	NOVIEMBRE	

HISTORIA: La esperada secuela del bestial plataformas en 3D de Rare vendrá con un montón de novedades, incluido el modo multijugador.




"¿QUÉ PASA?"
La acción en el nivel de la vagoneta de minas es súper trepidante. ¡En montones de escenas de *Tooie*, irás más acelerado que Isabel Gemio!

¡EMPRENDE UNA AVENTURA MONTADO EN UN OSO Y EN UN CHORLITO A LA VEZ!

Qué ocurrencia más extravagante! Es como asistir a un entierro con leotardos a topos rosa. Muchos de vosotros seguís en vuestros trece, con la idea de que *Banjo and Kazzoie* es el mejor juego de plataformas de N64. Hasta ahora, tendíamos a discrepar en ese punto.

Sin embargo, todo eso podría cambiar muy pronto. *Banjo-Tooie* podría llevarse todos los premios de plataformas este otoño, y no nos sorprendería que le pasara la mano por la cara a los monos y al descarado fontanero italiano tan apreciado por todos.

Banjo-Tooie tiene un aspecto absolutamente increíble y muestra sus opciones, animación y secretos





La locura del mazo maníaco
Si te encuentras una rata gigante con un mazo, sal corriendo.



Niveles de ensueño
Todas las áreas de *Tooie* están maravillosamente diseñadas. No encontrarás nada tan bonito...



ATERRIZAJE FORZOSO
¡Cuidado, Kazooie, estás a punto de aterrizar encima de una m...! (Chof...)



GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA:
Estás concentrado en tus propios asuntos -explorando las ruinas dispersas en el apasionante escenario-, cuando de pronto, una enorme estatua dorada intenta aplastarte.

POR QUÉ ES GUAI:
¡Porque adoramos a los jefes colosales! *Banjo-Tooie* parece destinado a incluir a los jefes más impresionantes jamás vistos en cualquier plataformas (sobrepasando incluso a la poderosa Gruntilda). ¡Son tan sumamente fuertes que te lo pensarás dos veces antes de entrar en combate con ellos!



Los personajes de *Tooie* son los mejores que hemos visto nunca.

ocultos con la arrogancia de una folklórica. Todas las zonas que hemos visto hasta ahora parece que expandirán los límites de nuestra pequeña Nintendo. ¿Habladurías? Puedes apostar los postizos de tu abuela a que así será.

"¿QUÉ PASA?"
A menudo, te encontrarás suspendido en el aire, gracias a las alas de Kazooie. ¡Mira qué panorámica! Ni Benidorm es tan bonito...





TRES ESTILOS

La novedad más importante en el juego es la posibilidad de dividir a Banjo y Kazooie. Separados, cada uno posee una novísima variedad de habilidades. Esto va a resultar esencial para superar el juego, porque algunos lugares serán accesibles para uno y no para el otro. De este modo, podrás utilizarlos como equipo para completar una fase. Y por si fuera poco, los de Rare también nos dan la posibilidad de controlar a Mumbo, ese chiflado del vudú, en su nueva aventura. Evidentemente, tendrás que utilizar sus habilidades especiales para que la pareja pueda proseguir su camino. Esta exhaustiva interacción de personajes es lo que hace a *Banjo-Tooie* distinto de los demás.

¡FRUTÍCOLA!

¡Pero las sorpresas no acaban aquí! Además, Rare ha añadido fabulosos modos multijugador, ha mejorado el movimiento de cámara, los efectos de iluminación, la textura, y ha incorporado opciones ocultas. ¿Recuerdas lo frustrante que era no poder llegar a ciertas áreas del primer juego? (piensa en la Cueva de Wozza y en el Valle de Gobi). Pues bien, jugando a *Banjo-Tooie* podrás por fin acceder a ellas de una vez por todas. Y ésta es otra de las razones por las que la nueva propuesta de Rare nos tiene al borde del colapso nervioso. Que llegueeeee ¡ya!





A GRANDES RASGOS

MOVIMIENTO DE CÁMARA MEJORADO
Bueno, antes tampoco estaba tan mal, ¿verdad?

GRÁFICOS FASCINANTES
La iluminación en tiempo real y la veloz animación añaden realismo al juego.

NUEVAS HABILIDADES
¡Divide y vencerás! Ya verás de que son capaces este par por separado...



TENSA ESPERA

ESTO CADA VEZ PINTA MEJOR. NO PODREMOS ESPERAR HASTA NOVIEMBRE. ¡JO, SUFRIMOS MÁS QUE LA MADRE DE UN TORERO!

POTENCIAL DE DISFRUTE









Tienes a Carrington siempre a mano (literalmente, porque lo llevas en la muñeca) para comunicarte la información que ya sabías o que acabas de averiguar. ¡Es reconfortante ver que alguien se preocupa por ti!

PERFECT DARK

JOANNA SE PASA A LA PEQUEÑA PANTALLA.

DE: RARE	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE	SEPTIEMBRE	

HISTORIA La versión mini del juego del año, *Perfect Dark*, para Game Boy es un *shooter* con cámara en picado.

Vaya, qué bien suena la musiquilla de *PD* en la GBC! Rápidamente, te introduce en el mundo de Joanna Dark (si ya conoces la versión N64, claro está).

Las comparaciones con su hermana mayor no acaban aquí: una "peliculita" introduce las sietes misiones, jugar bien garantiza la apertura de modos extras, Carrington está ahí para darte todo tipo de indicaciones, nuevos artefactos entran en juego, la explicación de las misiones es presentada por voces de personajes y los enemigos gritan.

PUNTO DE VISTA

Sin embargo, mientras que la jugabilidad sigue el mismo patrón de cumplir objetivos, la forma de ejecutarlos es muy distinta. En mayor parte, esto es debido a la perspectiva en picado. El mayor problema que presenta es la precisión en el momento de disparar, ya que apuntar es bastante difícil, a menos que los enemigos estén justo enfrente.

ACERTAR O FALLAR

Dicho esto, *PD* parece funcionar igual de bien que cualquier otro juego de GBC. Además, se trata de ser astuto y sigiloso, así que tendrás que ir disparando al personal en la nuca (muy fácil cuando estás lo bastante cerca) en lugar de abalanzarte sobre los enemigos como un loco.

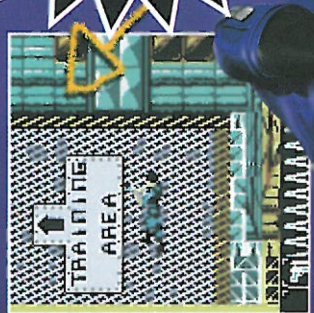
UNA PEQUEÑA MARAVILLA

¿Es bueno *Perfect Dark*? De momento, es una pregunta de difícil respuesta, pero tiene potencial para convertirse en el mejor *shooter* de la Game Boy. ¿Será mejor que *Metal Gear Solid*? Primero habrá que ver qué tal se lo monta Joanna Junior.













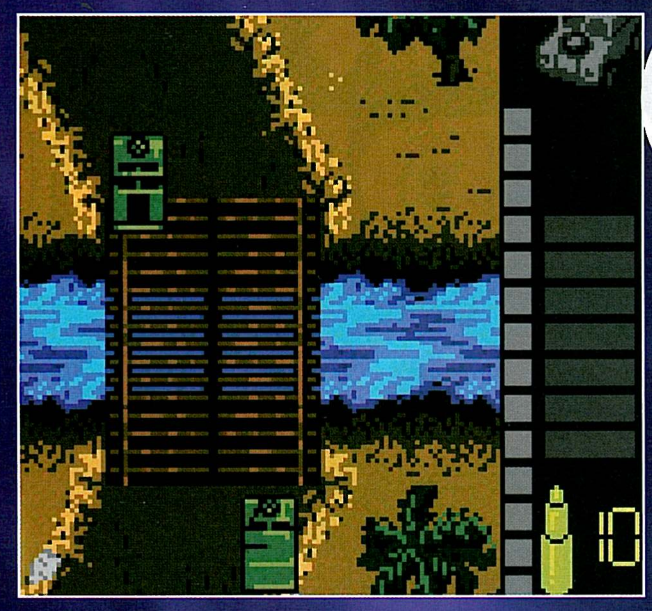




¿Ves ese rifle automático? Se lo hemos robado a los guardas.



Será una agente secreto de nivel, pero aquí está perdida del todo.





GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: Al igual que con su hermana mayor, debes completar misiones y descubrir secretos. La cosa va desde opciones en el modo para dos jugadores (como más mapas) hasta detalles como un campo de tiro para entrenarse.

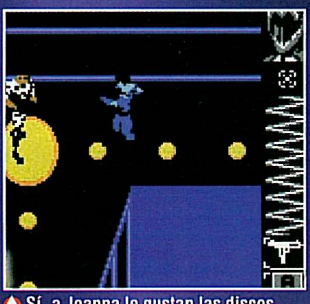
POR QUÉ ES GUAI: Porque consigue que quieras superarte cada vez y te recompensa por ello. Consigue que el modo para dos jugadores sea más divertido dándote montones de extras. Sin embargo, lo mejor de todo es



cuando desbloqueas las fotos, que luego puedes imprimir en la GB Printer. ¡Magia!



Me pregunto si eso servirá de algo...

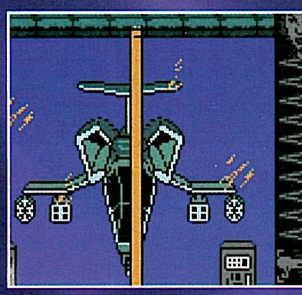


Sí, a Joanna le gustan las discos.

¡Esto es demasiado! Cuando eliminas a un vigilante, puedes registrarle pulsando Select. Hemos encontrado dos recargas de balas para la pistola.



¿Rendirnos? ¡Ni hablar!



Parece que tenemos problemas...







Así empiezan las misiones.

A GRANDES RASGOS

ENTRENAMIENTO: Las habilidades especiales son obligatorias si quieres avanzar en el juego. De esta manera las adquieres seguro.

REGISTRAR CADÁVERES: Suena macabro, pero es útil. Pulsa Select sobre un vigilante muerto y verás qué es lo que lleva encima.

DOS JUGADORES: Hay muchas opciones para tratarse de un juego para GBC: 23 niveles, cuatro modos, cinco personajes –como mínimo– y algunos elementos más que todavía no hemos visto. No está nada mal, ¿verdad?

JUEGOS EXTRA: Son parte de las opciones extra que abres al superar algunas partes del juego. Como hay 12, te va a costar un poquito. ¡Y lo que es más, supéralos y abrirás todavía más secretos!

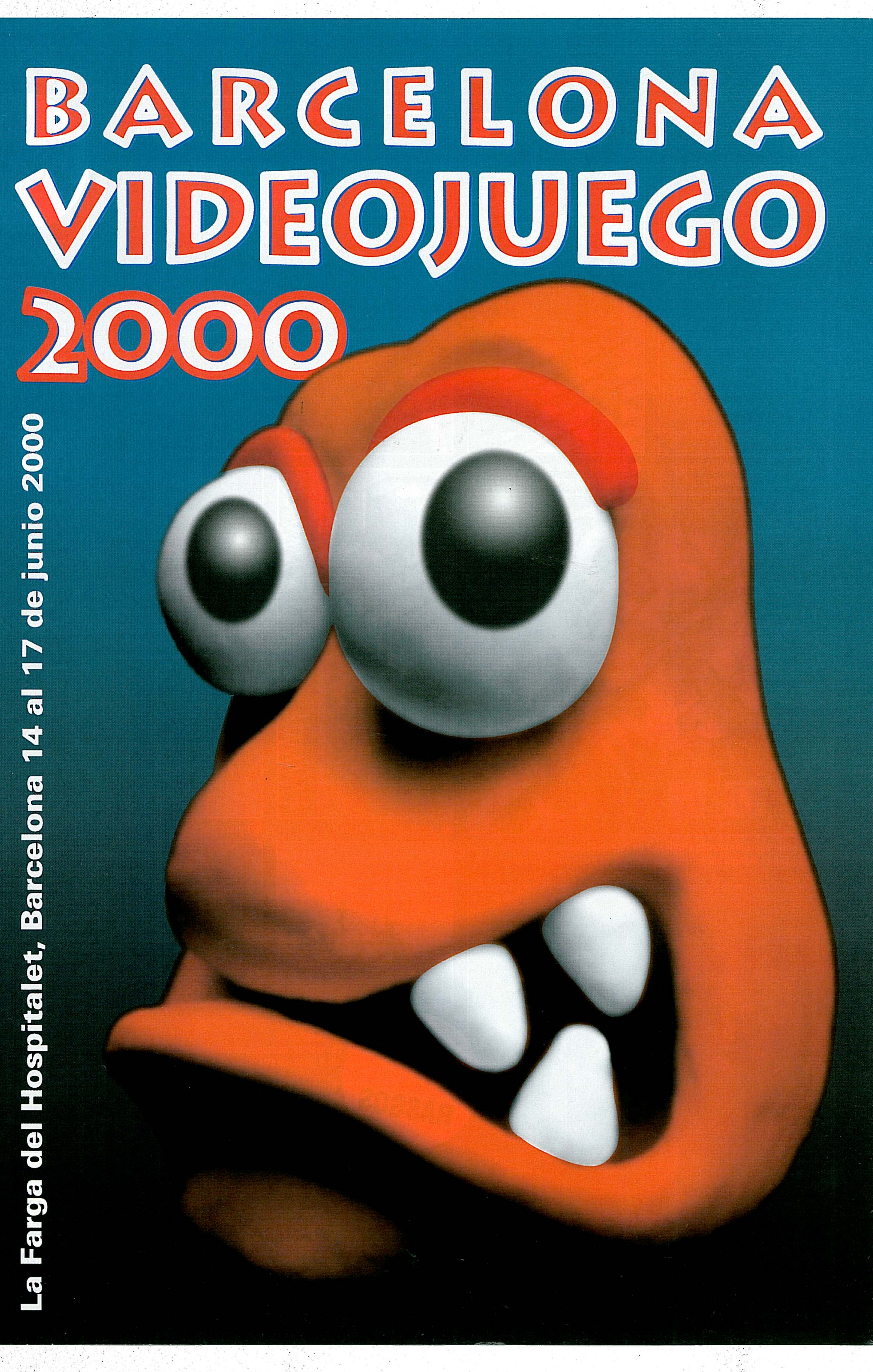
ENLACE CON LA N64: Deja la puerta abierta a algunos de los trucos que te has "ganado" en la versión de la hermana mayor. ¿No es una monada cómo las hermanitas Dark lo comparten todo?

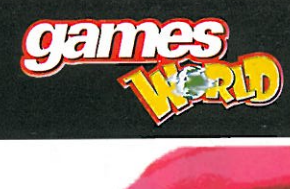
TENSA ESPERA

SERÁ DIFÍCIL QUE LA GBC CONSIGA IGUALAR LA VERSIÓN PARA N64, PERO ÉSTA NO ESTÁ NADA MAL PARA TRATARSE DE UNA ESPÍA DIMINUTA...

POTENCIAL DE DISFRUTE



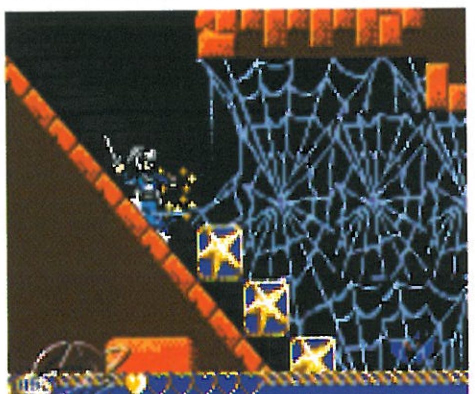

BARCELONA
VIDEOJUEGO
2000
1er salón internacional del videojuego de Barcelona
La Farga del Hospitalet, Barcelona 14 al 17 de junio 2000
Organiza: PROFEI S.L. Roger de Llúria 128, 3º 3ª • 08037 BCN • Tel. +34 93 457 82 08 Fax +34 93 457 98 53 • E-mail: profei@amec.es • www.barcelonavideojuego.com




Los gráficos se ven nítidos y muy detallados.


En este nivel vas montado a lomos de un dragón.







HYPE: THE TIME QUEST

DE: UBI SOFT | PRECIO: 5.995 | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ SEPTIEMBRE

Te suena este título? Así es, se trata del juego protagonizado por los famosos clics de Playmobil que Ubi Soft tenía previsto lanzar (hace un año, aproximadamente) para N64 y que ahora aparece para GB.

El juego será muy completo, pues mezclará elementos propios de un plataformas (como saltos, carreras...) con otros propios de un juego de rol (habla con los habitantes de los pueblos, resuelve puzzles, intercambia objetos...) y de arcade (combates con espadas, uso de hechizos...). Con diecinueve niveles y una variedad de movimientos mucho mayor de la que permitían estos personajes de plástico, *Hype* hará renacer tu interés por estos míticos personajes.

TENSA ESPERA

LA VARIEDAD DE ESTILOS LO DESMARCAN DE CUALQUIER AVENTURA APARECIDA HASTA AHORA.

POTENCIAL DE DISFRUTE

CARL LEWIS ATHLETICS 2000



DE: UBI SOFT | PRECIO: 5.995 | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ SEPTIEMBRE

Ahora que las olimpiadas de Sydney están próximas, son muchos los juegos basados en pruebas de atletismo que están apareciendo. Si *Track & Field* y *Sydney 2000* son las apuestas para N64, ésta es la opción de bolsillo.

El juego incluirá 14 pruebas (entre las que se encuentran 100m lisos, lanzamiento de jabalina, salto de altura...) y el reto es conseguir los mejores tiempos para alcanzar al mítico Carl Lewis. Cuando lo hagas, podrás jugar como él, pero para ello tendrás que afinar tus dedos y machacar los botones A y B al tiempo que lo combinas con los botones de acción. Mientras llega, ve haciendo un calentamiento.


Combina la velocidad con el ángulo adecuado para lograr el mejor salto.


Conectando tu Game Boy a la de un amigo podréis disputar una olimpiada a dos bandas.

TENSA ESPERA

CUANDO SALGA A LA VENTA BATIREMOS LOS RÉCORDS DE VELOCIDAD DE NUESTRA CASA A LA TIENDA.

POTENCIAL DE DISFRUTE






Ésta es la protagonista de la aventura Playmobil para chicas. ¡Saluda!

PLAYMOBIL: LAURA



DE: UBI SOFT | PRECIO: 5.995 | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ OCTUBRE

Si jugaste con los clics de playmobil recordarás que eran tanto para chicos como para chicas y que los había de ambos sexos.

Pues bien, Ubi Soft, con la intención de sacar el máximo partido a su licencia, ha reproducido fielmente esta filosofía y lanzará, junto con *Hype* (a tu izquierda), un título dirigido a las chicas. La protagonista es Laura y su aventura es menos agresiva que la de chicos. En este caso te paseas por el pueblo de los playmobil y tu misión es resolver un misterio. Acción no le faltará, pero de otra clase.

TENSA ESPERA

LA VERSIÓN FEMENINA DE PLAYMOBIL SERÁ DEL AGRADO DE TODAS LAS POSEEDORAS DE UNA GAME BOY.

POTENCIAL DE DISFRUTE

BARÇA MANAGER 2000



DE: UBI SOFT | PRECIO: 5.995 | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ SEPTIEMBRE

Tras la buena acogida que tuvo *Barça Total* para Game Boy, Ubi Soft ha decidido continuar con la línea de juegos basados en la licencia Barça.

La mecánica de este nuevo juego (que fue presentado en presencia del ex-presidente Núñez), seguirá la línea de la anterior y te permitirá controlar la alineación, fichajes y otras gestiones de uno de los clubes más importantes del mundo del fútbol. Juega todas las competiciones europeas y conviértete en un experto entrenador.

TENSA ESPERA

MUY INTERESANTE, AUNQUE ATRAERÁ MENOS A LOS QUE NO SEAN SEGUIDORES DE ESTOS COLORES.

POTENCIAL DE DISFRUTE


Ojalá el aspecto de los jugadores en Game Boy fuese éste, aunque mucho nos tememos que no podrá ser.

POKéMON ORO Y PLATA

¡MES A MES TE MANTENDREMOS INFORMADO SOBRE LOS PROGRESOS DE UNO DE LOS JUEGOS MÁS FANTÁSTICOS CONCEBIBLES POR LA IMAGINACIÓN HUMANA!

¡ULTIMA HORA!

ESTA SEMANA, HE ESTADO CAZANDO...

Estamos algo preocupados por el pokécazador en prácticas de este mes. El otro día, al llevarle la comida, el dire lo halló en un estado lamentable: chillaba en japonés y pegaba saltos en torno a la carbonera, embutido en unos leotardos negros, con el pelo de punta y teñido de naranja. Nos amenazó con restarnos defensas con su "pelo-láser". Esperamos que, al menos, disfrutase de estas novedades...

BUSCAR, BUSCAR, BUSCAR

¿*Rojo* y *Azul* te parecían juegos grandes? ¡Ya verás cuando le hinques el diente a esta joya! En dos palabras: es ENORME. Aunque se mantenga el procedimiento de buscar y coleccionar medallas, te verás atrapado en subargumentos y miniaventuras que añaden mucho interés al juego...



HISTORIAS PARALELAS
Nuevas misiones te apartan del argumento principal.



LA GRAN CIUDAD
Ciudades más extensas y detalladas que antes.



¡AH DEL BARCO!
El Lapras te ayuda en los largos desplazamientos por agua.



NOCHE DE TERROR
El reloj a tiempo real añade una nueva dimensión a la aventura.



RADIO GA GA
Al explorar tendrás acceso a nuevas tecnologías.



HABITATS VARIADOS
Los diversos tipos de hierba dan cobijo a Pokémon diferentes.

PERROS LEGENDARIOS: ¡PELEA CANINA!

Al explorar los templos de Ciudad Enju, nuestro Pokécazador tropezó con tres estatuas de piedra. ¡Cuando las miró, cobraron vida!



▲ ¡Es aquí donde encuentras los tres perros legendarios!

▶ Raikou #243... ¡El can con poderes eléctricos!



◀ Entei #244... una bestia muy dura y alimentada por el fuego.

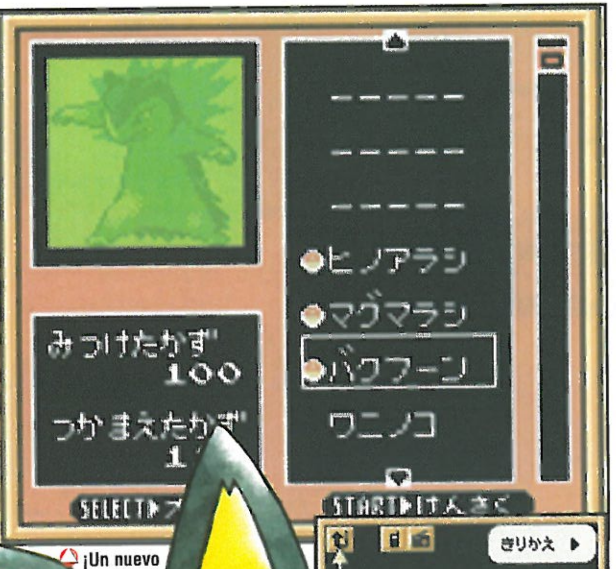
▼ Suikun #245... el Pokémon de Hielo más poderoso y difícil de hallar.



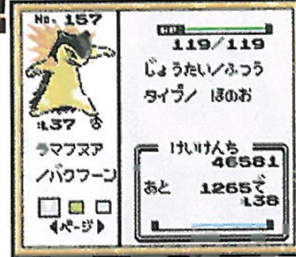


¡AL SON DEL TECNO!

El oficio del entrenador de Pokémon no es fácil. ¡Por fortuna, el simpático Oak te ofrece nuevos artilugios que te simplificarán la tarea!



¡Un nuevo y completo Pokédex!



Toneladas de elementos extra...



...y más estadísticas de las que caben en la pantalla.



Lo que necesitas para estar al corriente de tus avances por *Oro* y *Plata*.



Un nuevo pokédex con gran número de compartimentos.

¡Tienes de todo en el Kit!



Llama a los amigos con el móvil.

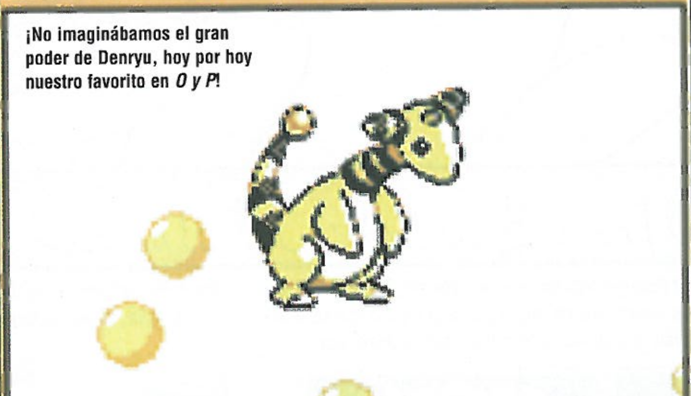


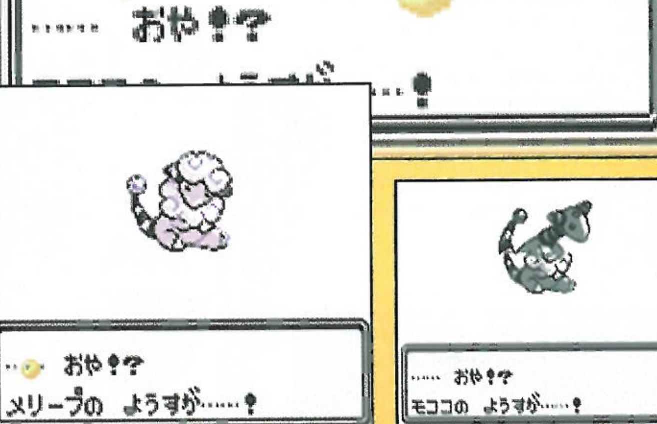
¡Sintoniza la radio! Así podrás oír las pokénoticias más recientes.

POKÉ-ENEMIGO Nº 1 (Y 2)

Una vez más, este peleón Aardvark se halla en cabeza de las listas de devastadores del monte. Aunque esta vez le aguardan inesperados competidores...

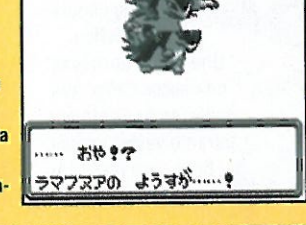
¡No imaginábamos el gran poder de Denryu, hoy por hoy nuestro favorito en *O y P*!





¡Magumarushi está a punto de volverse aún más duro!

¡Te presentamos a Bakufan, la última evolución de Hinorashi! ¿Alguna vez habías contemplado tamaña hermosura?







POKÉMON

ESTRATEGIA CON LAS TRADING CARDS

¡TRUCOS DE TAHÚR Y ESTRATEGIAS DE JUEGO!

PRIMER PARTE: FORMA LA BARAJA

¡UNA SUPERBARAJA!

TIENES UNA BARAJA YA FORMADA Y QUIERES MEJORARLA. ¿CUÁL ES EL MEJOR PROCEDIMIENTO?

El juego de intercambio de cartas Pokémon no consiste sólo en acopiar el mayor número posible de tarjetas. Estas postales de gran calidad constituyen la base de un juego sumamente adictivo. Una vez lo aprendas, no podrás evitar que gobierne tu existencia durante varios meses. Bueno, ¿y qué es lo que tienes que hacer cuando dispongas de un gran número de Pokémon y las tarjetas de Energía te salgan por las orejas? ¡Pues aprender los trucos de este juego e invitarte a casa de un compañero para infligirle una humillante derrota!

¡TODAS LAS MANOS EN LA BARAJA!

Todo jugador semidecente dirá que el aspecto más importante del juego se encuentra en las barajas individuales y en la manera como éstas se hayan configurado. Pero del dicho al hecho hay un buen trecho, y la formación de barajas no es una tarea sencilla. Hay que tener en cuenta muchos factores antes de lanzarse al combate. No merece la pena jugar con una baraja preconfigurada, porque, aun cuando el oponente disponga de una colección más débil, sabrá localizar tus debilidades y te arreará una tremenda paliza. ¡Y eso es lo que tratamos de impedir! Tienes que elaborar tus tácticas previamente y configurar la baraja de acuerdo con ellas. Te mostramos los dos tipos de baraja más extremos. Decide tú mismo cuál de ellos se adecua mejor a tu personalidad... ¡y pasa al ataque!

BARAJA DE ATAQUE RÁPIDO

Tienes que emplear Pokémon básicos más débiles. Te dará una clara ventaja en las fases iniciales del combate, porque podrás atacar en seguida con un dispendio mínimo de energía. ¡Deja de lado las cartas de Evolución, porque sólo te retrasarán, entrenador!

PROS	CONTRAS
• Los ataques rápidos anulan las cartas ganadoras del oponente antes de que éste haya podido reunir fuerzas. • La elevada frecuencia de conmutación implica que puedes adaptarte a Resistencia y Debilidad. • ¡Si tienes energía en la baraja, tus Pokémon estarán en óptima forma y listos para pasar al ataque!	• Cuanto más se prolongue el combate, mayores son tus posibilidades de acabar mal. • Tienes que concentrarte más en las tácticas. Si cometes un solo error, puedes quedarte sin cartas ganadoras en un abrir y cerrar de ojos. • Vas a jugar con Pokémon MUY débiles en su mayoría.

SUGERENCIAS GAMES WORLD

- **ASEGÚRATE DE DISPONER DE UN BUEN NÚMERO DE CARTAS ENTRENADOR. DEFENSOR, POCIÓN Y MÁS PODER SON ABSOLUTAMENTE NECESARIAS.**
- **ASEGÚRATE DE DISPONER DE UNA BUENA SELECCIÓN DE POKéMON "SIN COLOR" POR SI TE SORPRENDEN.**

EQUILIBRIO DE PODERES

A medida que juegues con las trading cards, descubrirás las tácticas que se adaptan mejor a tu estilo de lucha. Por supuesto, decantarse demasiado por uno de los dos extremos facilita la derrota. Conviene equilibrar la baraja entre ambos, pero siempre con cierta preferencia por una de las dos tácticas, la más acorde con tu estilo.

Seguramente ya sabes que una baraja de trading cards debe constar de 60 tarjetas, ni una más, ni una menos. Eres tú quien decide su distribución, pero acumular cartas de un solo tipo es un despropósito. Esto es lo que te sugerimos para empezar...





POKéMON BÁSICOS:

¡Son los más importantes! Sin ellos, ni siquiera se puede empezar el juego. No introduzcas demasiadas variaciones en tu baraja, porque vas a encontrar serias dificultades para cargarlas de energía, sobre todo si quieres que evolucionen. Cíñete a dos tipos y añade una pequeña colección de Pokémon "sin color".

¿CUÁNTAS?: 15-20



CARTAS DE EVOLUCIÓN

Entrarán en el juego cuando quieras infligir daños serios a tu oponente. Conviene tener varias en la baraja. Asegúrate de disponer siempre de los Pokémon Básicos necesarios y de las cartas de energía para respaldarlos. ¡Si las empleas correctamente, te salvarán el pellejo a menudo!

¿CUÁNTAS?: 10

Esta estructura básica te puede servir como pauta. Ten en cuenta que cualquier desviación (aunque sólo sea de 5 cartas) desequilibrará la baraja. Una baraja poco equilibrada puede tener sus ventajas, pero para aprovecharlas debes conocer muy bien a tu enemigo, o cubrirte las espaldas. Aunque, después de todo, lo más importante es que experimentes.



CARTAS DE ENERGÍA:

Te proveen de los medios necesarios para atacar y retirarte cuando la situación se ponga difícil. Asegúrate de llevar muchas en la baraja. No hay nada tan frustrante como verse obligado a esperar energía mientras el oponente responde con dureza a tus ataques. ¿Ocupan demasiado espacio?

¿CUÁNTAS?: 25



CARTAS DE ENTRENADOR

Tú mismo las escoges, pero te sugerimos que elijas Prof. Oak, Bill, Poción, Más Poder y Defensor, porque éstas son las que te sacarán de apuros. El resto depende de tu estilo de juego.

¿CUÁNTAS?: 10

BARAJA CONTUNDENTE

En el otro extremo, esta configuración, totalmente opuesta a la de ataque rápido, tiene costes energéticos elevados, pero, al mismo tiempo, te permite infligir grandes daños en un solo ataque. Podrás jugar con gran ventaja en las fases finales.



PROS

- ¡Si has cargado correctamente los Pokémon que tienes en reserva, puedes lanzar un ataque realmente DURO contra el enemigo!
- Puedes aguantar en el juego durante mucho más rato.
- En cuestiones de defensa, te impondrás como el más fuerte. Si no te derrotan en seguida, la victoria es muy probable.

CONTRAS

- Te verás incapaz de atacar durante largos períodos de tiempo, con lo que sufrirás varios ataques de poco alcance.
- La conmutación de Pokémon puede convertirse en una verdadera pesadilla, porque consume mucha Energía.
- Necesitarás una baraja muy específica en lo energético. Si no... ¡tendrás que confiar en la adquisición de nuevas cartas que tal vez se hagan esperar!

SUGERENCIAS GAMES WORLD

- PRESTA, AL MENOS, TANTA ATENCIÓN A LOS POKéMON EN RESERVA (DE AMBOS BANDOS) COMO A LOS ACTIVOS.
- ASEGÚRATE DE LLEVAR UNA BUENA PROVISIÓN DE CARTAS DE CONMUTACIÓN Y CARTAS DEL PROF. OAK.

PARTICIPA ¿Te consideras un maestro de las trading cards? ¡Comparte con nosotros tu sabiduría! Mándanos listas de tus mejores barajas y explícanos sus cualidades. ¡No te olvides de adjuntar una foto!



POKÉMON 2000 LA PELÍCULA

PREGUNTA: ¿CONOCES ALGUNA PELÍCULA MEJOR QUE *POKéMON. LA PELÍCULA*? RESPUESTA: ¡SÍ! ¡*LA PELÍCULA 2000*!

En el mismo momento en que nos disponíamos a meter en este número las últimas noticias especiales Pokémon y dar por zanjado el asunto, nuestros agentes nos han colado las últimas novedades por debajo de la puerta del búnker. Naturalmente, tenemos la OBLIGACIÓN de publicarlas.

¡HAN VUELTO!

Aunque todavía falta un poco para su estreno, aquí tenéis algunos de los fotogramas más espectaculares de la inminente secuela de *Pokémon La película*.

Esta película se ha distribuido en Japón como *Pokémon X: Revelation Lugia*. Pero en los EE. UU. se ha optado por el título *Pokémon 2000. The Movie* que, suponemos, será el título que adopte también en nuestro país.

¡EL VALOR DEL ORO!

Como tú mismo puedes constatar en los fotogramas, esta segunda parte parece mejor que la primera. En ella aparecen Pokémon de *Oro* y *Plata*.

Al parecer, *Pokémon 2000* tiene un argumento absolutamente delirante: un ruin entrenador trata de capturar a las tres aves legendarias: Zapdos, Articuno y Moltres, para así poder aprisionar al más inaccesible de los Pokémon: ¡el Lugia! Se rumorea que Ash y sus amigos Pokémon no podrán derrotar por sí solos al malvado entrenador y las tres Aves Legendarias, sino que tendrán que pedir ayuda al deplorable trío Team Rocket.

¡ÁNDATE CON CUIDADO!

Si el enfrentamiento final de la primera película te pareció exagerado, mejor que te sujetes las gafas para ver las secuencias de esta segunda parte. Se cuentan entre las más espectaculares que hayan aparecido en la gran pantalla. Todos tus Pokémon favoritos (y no sólo ellos) toman parte en el combate. Te recomendamos que compres gafas oscuras de primera calidad para todos tus amigos. No queremos que salgáis del cine con quemaduras en la retina.

Pokémon 2000 se está proyectando en estos momentos en EE.UU. y por aquí se espera para navidades. Entretanto, tendremos que refrenarnos y contener la molesta pokésalivación.

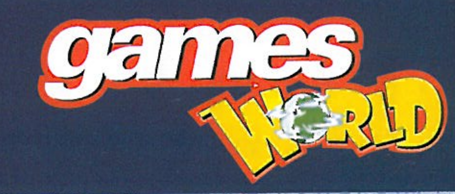
▲ Un poderoso Pokémon se arroja contra la cámara. ¡Ojalá fuese en 3D!

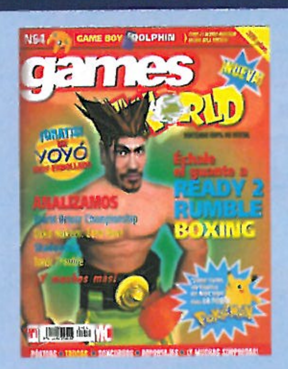
▼ Estas aves saben cómo emplear el aliento eléctrico en un combate aéreo.

¿ESTÁS EN LA ONDA?

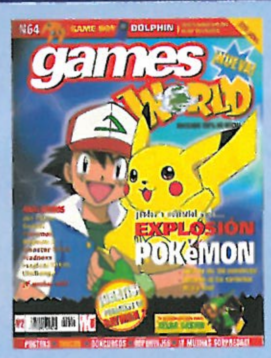
¿Quiénes somos, de dónde venimos y adónde vamos? ¿Fueron los marcianos los que construyeron las pirámides? ¿Qué hay después de la muerte? ¿Cuándo se casará el Príncipe? ¿Por qué la tostada siempre cae del lado de la mantequilla? Son las grandes preguntas que todos nos hemos hecho alguna vez... ¡y que por fin tienen respuesta!

Así es, en *Games World* encontrarás las claves para descifrar todos los misterios del Cosmos. Si quieres alcanzar la sabiduría suprema ansiada por Aristóteles, Einstein y Manolo Escobar, completa sin falta tu colección *Games World*.





1. *Shadow Man*, *World Driver Championship*, *Duke Nukem: Zero Hour*, *Tonic Trouble*, *Re-Volt*, *WWF Attitude* y *Command & Conquer* para N64 y *Spy Vs Spy* y *R-Type* para GB. Guía de *Quake II* (1ª parte).



2. *Jet Force Gemini*, *Rayman 2*, *Magical Tetris Challenge*, *Monster Truck Madness* y *Mario Golf* para N64 y *Pokémon* y *Duke Nukem* para GB. Trucos de *Goldeneye*, guía de *Quake II* (2ª parte) y un fabuloso póster con los 150 Pokémon.



3. *Donkey Kong 64*, *Super Smash Bros*, *Earthworm Jim*, *Rocket*, *Xena Warrior Princess*, *Rainbow Six*, *Roadsters*, *Destruction Derby*, *Worms Armageddon*, *WLS 2000* y *South Park Luv Shack* para N64 y *Ronaldo V-Football* para GB. Trucos de *Mario Golf*, guía de *Jet Force Gemini* (1ª parte) y librito de *Pokémon*.



4. *Resident Evil 2*, *Turok: Rage Wars*, *Ready 2 Rumble*, *NBA Jam 2000*, *WWF 2000*, *Armorines* y *40 Winks* para N64 y *Street Fighter Alpha*, *Mr. Nutz*, *Mickey's Adventure Racing* y *Pac Man* para GB. Trucos para *Pokémon*, guía de *Jet Force Gemini* (2ª parte) y librito de *Donkey Kong 64*.



5. *Toy Story 2*, *South Park Rally*, *Bichos* y *Hot Wheels* para N64 y *Micro Machines*, *Worms*, *Episode 1: Racer*, *Turok Rage Wars* y *Mission Impossible* para GB. Trucos para *Smash Bros*, guía de *South Park Rally* (1ª parte) y librito de trucos.



6. *Nuclear Strike*, *Battle Tanx*, *Top Gear Rally 2* y *Supercross 2000* para N64 y *Dragon Warrior Monsters* para GB. Trucos para *Duke Nukem Zero Hour*, guía de *South Park Rally* (2ª parte) y libro de *Mario Party* y *Turok 2*.



7. *Ridge Racer*, *Jeremy McGrath*, *Hydro Thunder*, *Castlevania 2* y *ECW Hardcore* para N64 y *Tomb Raider*, *El Zorro*, *Rayman* y *Bella y Bestia* para GB. Trucos para *Battletanx*, guía de *Resident Evil 2* (1ª parte) y libro de *South Park Rally* y *Duke Nukem ZH*.



8. *Pokémon Stadium*, *Vigilante 8 2*, *Operación Winback*, *Tarzan* y *Tony Hawk's* para N64 y *Metal Gear*, *Martian Alert*, *International Karate* y *G&W 3* para GB. Trucos de *Toy Story 2*, guía de *Resident Evil 2* (2ª parte) y librito de *Pokémon Stadium*.



9. *Pokémon Amarillo*, *Wario Land 3*, *4x4 World Trophy*, *24 Horas de Le Mans*, *Driver*, *Asterix*, *Top Gear Rallly 2* para GB. Trucos para *Ridge Racer 64*, guía de *Tony Hawk's* y librito de trucos.





10. *Taz Express*, *International Track & Field 2000* y *NBA In the Zone 2000* para N64 y *Wacky Races*, *Croc* y *Konami GB Collection 3* para GB. Trucos para *Super Mario 64*, guía de *GoldenEye* y libro de *Pokémon Amarillo*.

Consigue los números atrasados de Games World a 375 ptas. cada uno (+400 ptas. de gastos de envío)



Rellena este cupón y envíalo a Games World, Suscripciones MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Código Postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 5 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10

Forma de pago: contra reembolso

SEÑORAS Y SEÑORES, CON USTEDES...

1ª ENTREGA ANUAL DE LOS PREMIOS games WORLD



Como dicen los atletas: "Lo importante es participar".

Bienvenidos por primera vez a la ceremonia de entrega de los Premios Games World. Hemos revuelto nuestro armario de videojuegos para N64 y hemos jugado con todos y cada uno de ellos. Muchos nos han encantado, otros no tanto, pero lo teníamos claro: sólo podía haber un vencedor. Así que nos pusimos a deliberar.

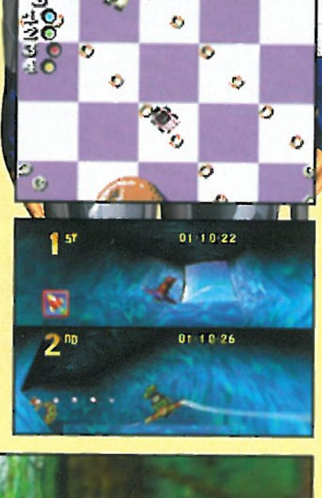
Y tras deliberar durante días, llegamos a un acuerdo y seleccionamos la *creme de la creme* de los juegos de N64. Las páginas que vienen a continuación contienen lo más selecto. Si no tienes alguno de estos juegos, hazte con él.















y los nominados son...

Mario Kart 64



No puede quedar mucha gente en el planeta que no haya jugado a este juego! *Mario Kart* sirve de pauta para juzgar el nivel de los otros juegos de carreras. Y no le falta razón: es de lo más divertido que hay.
Toma las grandes leyendas del videojuego, mételos en los coches más rápidos que existen y déjalos correr a gran velocidad por fabulosas pistas con la mejor selección de reforzadores que existe en el mercado. ¿Entiendes ahora por qué lo alabamos tanto?



EL MEJOR MOMENTO
▶ El modo para un jugador es genial, pero no hay nada como el multijugador.

N64	DE: NINTENDO	PRECIO: 5.990 PESETAS	JUGADORES: 1-4

Waverace 64



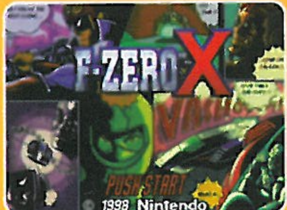
Se trata de uno de los primeros juegos de N64 y, sin embargo, se sitúa entre los mejores. Los bonitos gráficos, junto con los efectos de sonido, añaden realismo al juego.
¡De hecho, si tu compañero te echara agua durante el juego, seguramente te sentirías como si estuvieras en el mismísimo mar! Incluso hoy en día, no existe un juego de carreras acuáticas para ninguna plataforma que se pueda comparar al increíble estilo y el maravilloso equilibrio de este tesoro. ¿No habéis deseado nunca montar en un delfín? Este juego lo permite. ¡Es de primera!



EL MEJOR MOMENTO
▼ ¡Montar en un delfín es fantástico y observar la vida marina es genial!

N64	DE: NINTENDO	PRECIO: 5.990 PESETAS	JUGADORES: 1-2

F Zero X



Ofrecednos el futuro, les dijimos! Y lo hicieron. Esto resultó ser una asombrosa actualización del clásico juego de carreras futuristas para SNES: adueñate del aire con tus naves motorizadas.
No existe nada que pueda igualarse a esto: es pura velocidad, con 29 adversarios en pista a la vez. Francamente, ¡es de locos! Los tramos más complicados son difíciles de superar, pero no hacen disminuir la emoción que supone recorrer circuitos más locos que el Dragon Khan.



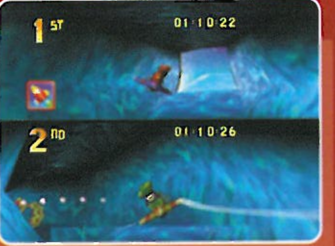
EL MEJOR MOMENTO
▼ Ver cómo los otros 29 corredores se alejan de la primera curva en la Copa X.

N64	DE: NINTENDO	PRECIO: 5.490 PESETAS	JUGADORES: 1-4

Diddy Kong Racing



Rozando la cumbre alcanzada por *Mario Kart*, Rare presentó un inteligente juego de carreras. ¡Y qué maravilla!
Gráficos exquisitos, reforzadores la mar de diabólicos y un modo Aventura muy jugoso. Y dinos: ¿en qué otro juego puedes competir contra un elefante azul alrededor de una isla montado en un avión de lo más molón? ¡Sólo aquí!



EL MEJOR MOMENTO
▼ La variedad de vehículos es impresionante y ofrece un montón de diversión.

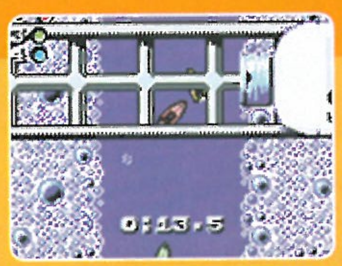


N64	DE: NINTENDO	PRECIO: 8.990 PESETAS	JUGADORES: 1-4

Micro Machines



La legendaria serie *Micro Machines* y la Game Boy estaban llamadas a protagonizar un encuentro y... ¡viva! Ha acabado siendo así.
Este rápido videojuego presenta unos gráficos completamente nítidos y un manejo duro, pero nunca torpe, además de un extraordinario modo para dos jugadores. Sin embargo, desafortunadamente es una experiencia sólo para Game Boy Color.



EL MEJOR MOMENTO
▼ Una excelente jugabilidad y emoción para dos jugadores.

GBC	DE: PROEIN	PRECIO: 6.490 PESETAS	JUGADORES: 1-2

Todos son geniales, pero ¿cuál es el mejor? Pasa la página y lo sabrás...

¡AJÁ! UN CONSEJO
En *F-Zero*, vence en las cuatro copas en nivel Master y conseguirás un aleatorizador de pistas que te ayudará a solucionar tus problemas.

N64 | DE: NINTENDO | PRECIO: 5.990 PESETAS | JUGADORES: 1-4

MARIO Kart 64

¿No habéis sentido nunca ganas de lanzar tomates a los motoristas que circulan por la autopista?

Es el mejor porque... Todas las pistas están repletas de atajos y desvíos ocultos, ideales para esconder trampas.

Mario Kart 64 es, seguramente, el juego de carreras más fantástico disponible para N64. Es uno de los juegos más antiguos que existen en el mercado, y sin embargo aún mantiene a la gente enganchada a la consola durante largas horas. Se trata de uno de esos excepcionales juegos de los que nunca te cansas de jugar.

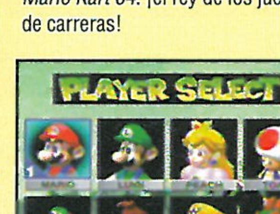
De acuerdo, las carreras para un solo jugador pueden mejorarse. Sin embargo, el as mejor guardado bajo la manga de *Mario Kart* es el modo multijugador.

Reúne a tres compañeros, sírveles una buen banquete y sentaos alrededor de la máquina... No os podréis mover de la silla durante meses y meses, os lo garantizamos. La diversión os espera en *Mario Kart 64*: ¡el rey de los juegos de carreras!





▲ Vaya, vaya... ¿quién dijo que hacer trampas era malo?



▷ Echa un vistazo a esta alineación estelar.



¿QUE ME VAS A HACER MORDER EL POLVO, DICES?



games WORLD MEJOR juego de carreras ¡CAMPEÓN!

Es el mejor porque... Hay pocas cosas en la vida tan divertidas como correr a toda pastilla en *Mario Kart*: dispararás proyectiles contra tu rival y te reirás a carcajadas mientras atropellas a tus colegas miniaturizados.



▲ ¿Esto es una carretera o un campo de bananas?

▲ Los globos no pueden con los kilos de Mario.

¡EL JUEGO DE CARRERAS CON EL MULTIJUGADOR MÁS DIVERTIDO QUE HA EXISTIDO JAMÁS EN CUALQUIER SISTEMA!

GRÁFICOS Tus personajes Nintendo favoritos en 3D y a todo color.

SONIDO La música y el sonido son excelentes y cambian según tu posición en la carrera.

RENDIMIENTO *Mario Kart* exprime a la N64 para lograr los mejores resultados.

JUGABILIDAD El diseño de pistas, personajes y reforzadores crean una experiencia suprema.

DIFICULTAD Al principio parece muy fácil, pero conducir bien tu kart requiere mucha práctica.

DURABILIDAD *Mario Kart 64* tiene el mejor multijugador. NUNCA te cansarás de él.

PUNTUACIÓN 92%

¡AJÁ! UN CONSEJO: Pulsa el acelerador entre la segunda y tercera luz de salida para conseguir un turbo nada más empezar.

EL MEJOR RPG/AVENTURAS

Misteriosos secuestros, Pokémon luchadores, artimañas mágicas y una granja en el campo...



y los nominados son...

Mystical Ninja



Cuando todo el mundo examinaba la foto de la preview de *Zelda* con los ojos desorbitados, esta estrafalaria entrega en 3D de la clásica serie de NES y SNES apareció discretamente.

Un juego extraño, sin duda, pero un título con una presentación maravillosa, rebosante de imaginación y una línea argumental complicada. Cuando Goemon te agarra, es casi imposible librarte de él.



EL MEJOR MOMENTO
▼ El descaro de *MN* hará aflorar tus mayores sonrisas.



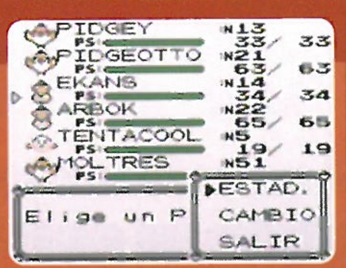
N64	DE: KONAMI	PRECIO: 11.490 PESETAS	JUGADORES: 1

Pokémon GB



Cuando Pokémon apareció por primera vez en España, todos nosotros nos volvimos -y aún lo somos- pokéadictos.

Se trata de una combinación única de capturas y combates -mezclado con matices de RPG- que te proporcionarán una de las experiencias más compulsivas que existen en el mercado. Pero lo mejor de todo es que puedes llevártelo a todos sitios.



EL MEJOR MOMENTO
▼ La magnitud de este juego es bestial. ¡Puede durarte años!



GB	DE: NINTENDO	PRECIO: 5.990 PESETAS	JUGADORES: 1-2

Zelda DX



Para aquellos más viejos que recuerdan *Zelda* para NES, esto parecía imposible: un juego portátil que mejoraba la versión anterior.

Todo lo que hacía de *Zelda* algo especial estaba aquí metido en una nueva aventura. Y la versión DX trajo el color a las mejillas de Link. Se trata de una aventura enorme que no permite que los jugadores se aburran, pues cada pantalla supone un nuevo reto.



EL MEJOR MOMENTO
▼ Se trata del *Zelda* que conocemos y adoramos.... ¡de bolsillo!

GBC	DE: NINTENDO	PRECIO: 5.990 PESETAS	JUGADORES: 1

Zelda 64



El juego que más litros de baba nos ha hecho perder. Y continúa haciéndolo. El increíble mundo de *Zelda* se pasó a las 3D y logró llegar mucho más lejos de lo que la gente esperaba.

Todo lo que adoráis de *Zelda* está aquí: una enorme exploración, armas geniales y algunos de los mejores jefes que existen, cubiertos por esa magia de Shigeru. Jugar a este juego es como estar en el cielo... de Hyrule.



EL MEJOR MOMENTO
▼ Está bien, nos quedamos con Epona.



N64	DE: NINTENDO	PRECIO: 8.490 PESETAS	JUGADORES: 1

Harvest Moon



El juego más extraño que hemos visto, sin duda! *Harvest Moon* es un RPG que trata del cultivo y pone en tus manos todo lo necesario para convertirte en un experto jardinero.

Aunque le faltaba la profundidad de la versión para N64, es una gran alternativa a la experiencia RPG corriente. ¿Qué otro juego pone a tu disposición un animal doméstico, herramientas y un par de monedas para cambiar el mundo?



EL MEJOR MOMENTO
▼ Vivir la experiencia de ser granjero



GBC	DE: VICTOR	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1

Todos son geniales, pero ¿cuál es el mejor? Pasa la página y lo sabrás...

¡AJÁ! UN CONSEJO En *Zelda 64*, cuando luches contra el fantasma de Ganon, utiliza tu espada para que sus disparos reboten contra él y le derriben.

N64 | **DE:** NINTENDO | **PRECIO::** 8.490 PESETAS | **JUGADORES:** 1

The Legend of ZELDA: Ocarina of Time

El primer juego para N64 que más se hizo de rogar superó con creces todas las expectativas.

Todos nosotros esperamos durante mucho tiempo *Zelda* para Nintendo 64. Finalmente, tras su lanzamiento en el mercado, la gente comprendió que esta espera había merecido la pena. Un juego tan delicioso como éste es para manchar los pantalones. Te deja pasmado desde la primera vez. La segunda vez que ases el pad y empiezas a jugar quedas inmerso en Hyrule. Los increíbles gráficos, la música y su cautivadora historia te dejan alucinado durante varias semanas.

Como si la aventura de Link no fuera suficiente, *Zelda* también está repleto de maravillosos minijuegos: pesca, equitación, tiro con arco y una galería de tiro al blanco... por nombrar algunos. El juego de pesca es suficientemente bueno para funcionar como un juego aparte. El peor defecto que posee es que llega un momento en que debe terminar. ¡Oooh!

games WORLD MEJOR RPG ¡CAMPEÓN!

ES EL MEJOR PORQUE... Se trata de la aventura más magnífica para cualquier plataforma.



▲ Ten cuidado por allí fuera, jovencito. Asegúrate de llegar a casa para merendar.

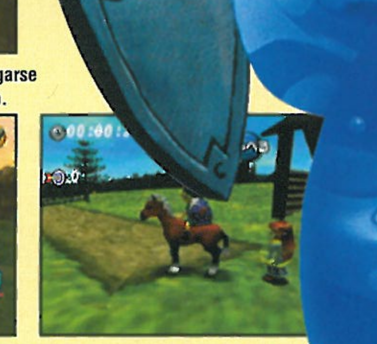




▲ Estos viejos murciélagos van a pegarse un buen tortazo, puedes estar seguro.







ES EL MEJOR PORQUE... Está repleto de minijuegos a cuál mejor, todos en un solo cartucho. ¡Link, te queremos!



▲ ¡Eh, volved aquí polluelos fastidiosos!

▲ Link persigue al melocotón gigante, pero no volverá a verlo.



¿PERO QUÉ DICES? ¿NO HAS JUGADO NUNCA A *ZELDA* PARA N64? ¡QUÉ VERGÜENZA! ¡VE A COMPRÁRTELO INMEDIATAMENTE!

GRÁFICOS Gráficos increíblemente detallados. Hyrule no ha tenido nunca tan buen aspecto.

SONIDO Música y sonidos inolvidables. ¿Qué otro juego te permite tocar un instrumento musical?

RENDIMIENTO Traspasa los límites de N64 en cada uno de sus pasos.

JUGABILIDAD Te quedas totalmente absorto en el juego, te engancha.

DIFICULTAD Un juego con un enorme reto y numerosas habilidades que requieren una gran maestría.

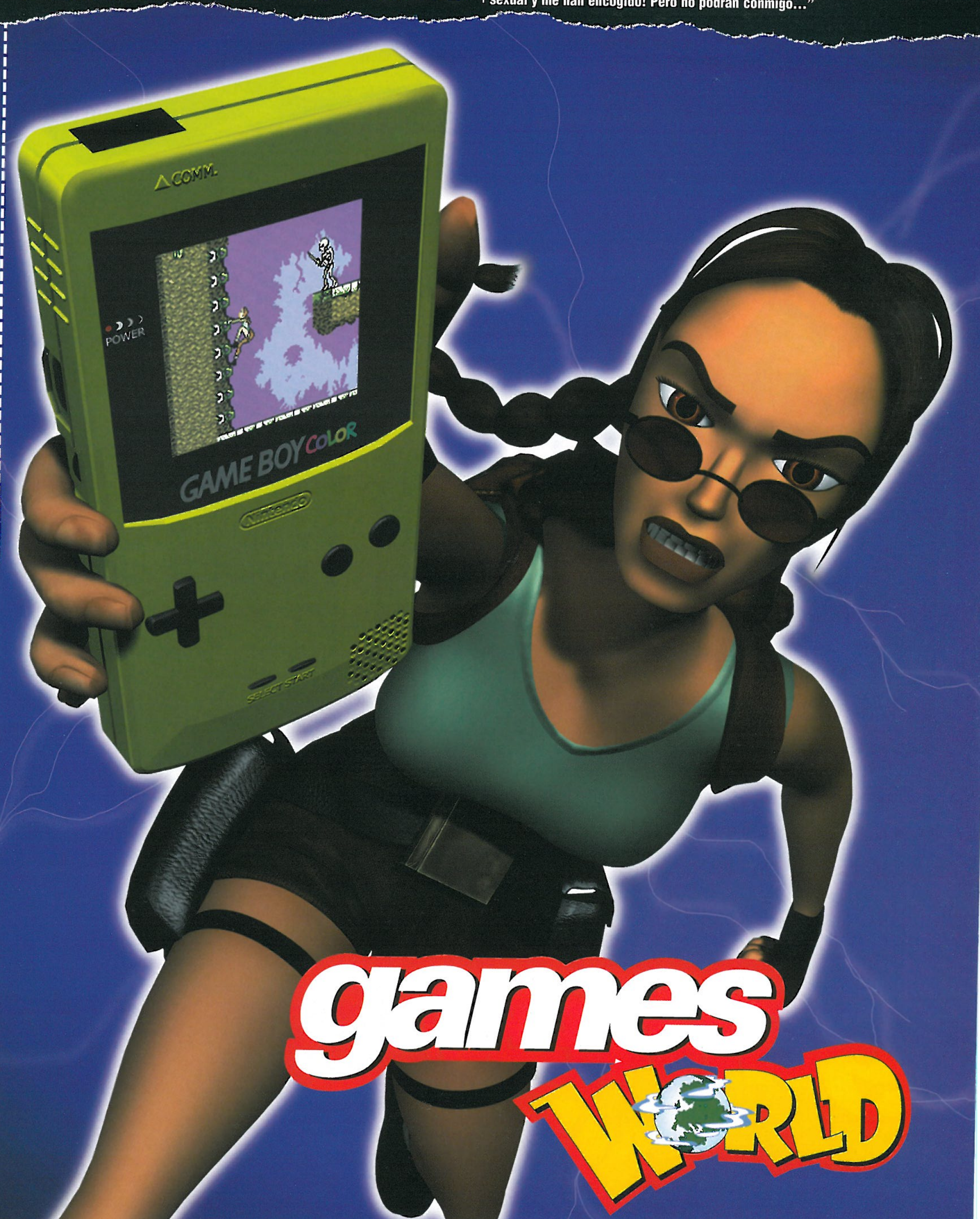
DURABILIDAD Un juego magnífico que te engancha durante meses.

PUNTUACIÓN 96%

¡AJÁ! UN CONSEJO Si permaneces en los senderos durante la noche, los Stalchilds no te atacarán. Es un detalle por su parte.

TOMB RAIDER GBC

"Yo que he hecho más que todas las Spice Girls juntas en la lucha por los derechos de las mujeres, yo que he demostrado que se puede ser tan aventurera y valiente como Indiana Jones... Y mira lo que me han hecho: ¡me han convertido en un mito sexual y me han encogido! Pero no podrán conmigo..."



PERFECT DARK

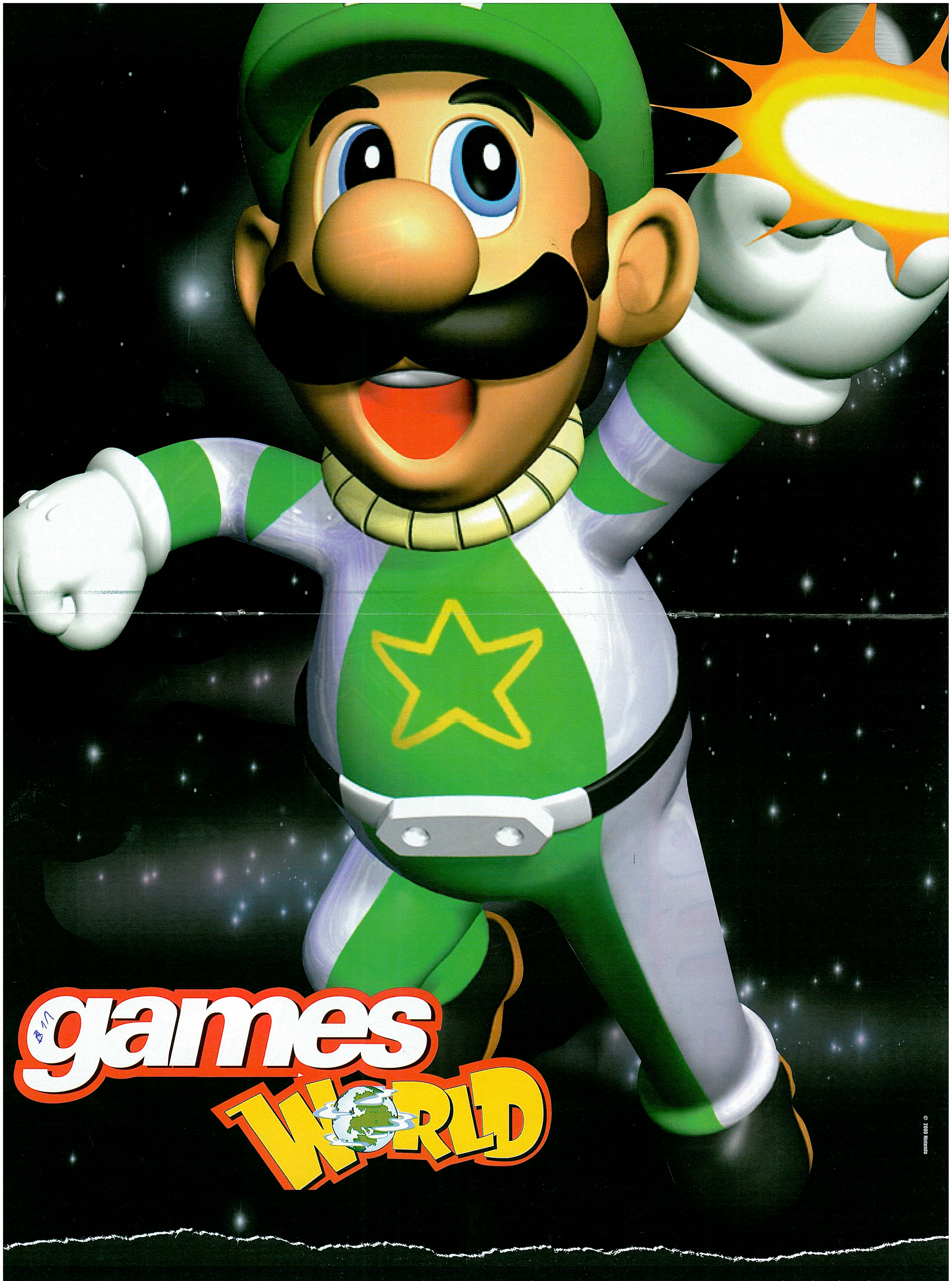
"¡Chicos, necesito vuestra ayuda! ¡Odio este traje nuevo! Será todo lo bonito que queráis, pero si se me olvida echarle aceite acaba por oxidarse y me deja tiesa. ¡Llevo 6 horas en esta postura!"

games WORLD



PERFECT DARK™
games
WORLD


PERFECT
DARK™
games
WORL



MARIO PARTY 2

Cansado de ser un segundón en este planeta, Luigi ha decidido probar suerte en el espacio exterior en busca de un lugar en el que sea reconocido como se merece. Allí va nuestro intrépido héroe. Lástima que haya olvidado su escafandra. Tendrá que regresar a la Tierra antes de lo que se espera…


games
WORLD
© 2000 Nintendo



games WORLD

Deseo suscribirme a games WORLD por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 7.095 ptas. (vía aérea) Resto del mundo: 9.795 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ....C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago..

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: ....N.°: ....

Población: ....C.P.: ....Provincia:..........

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

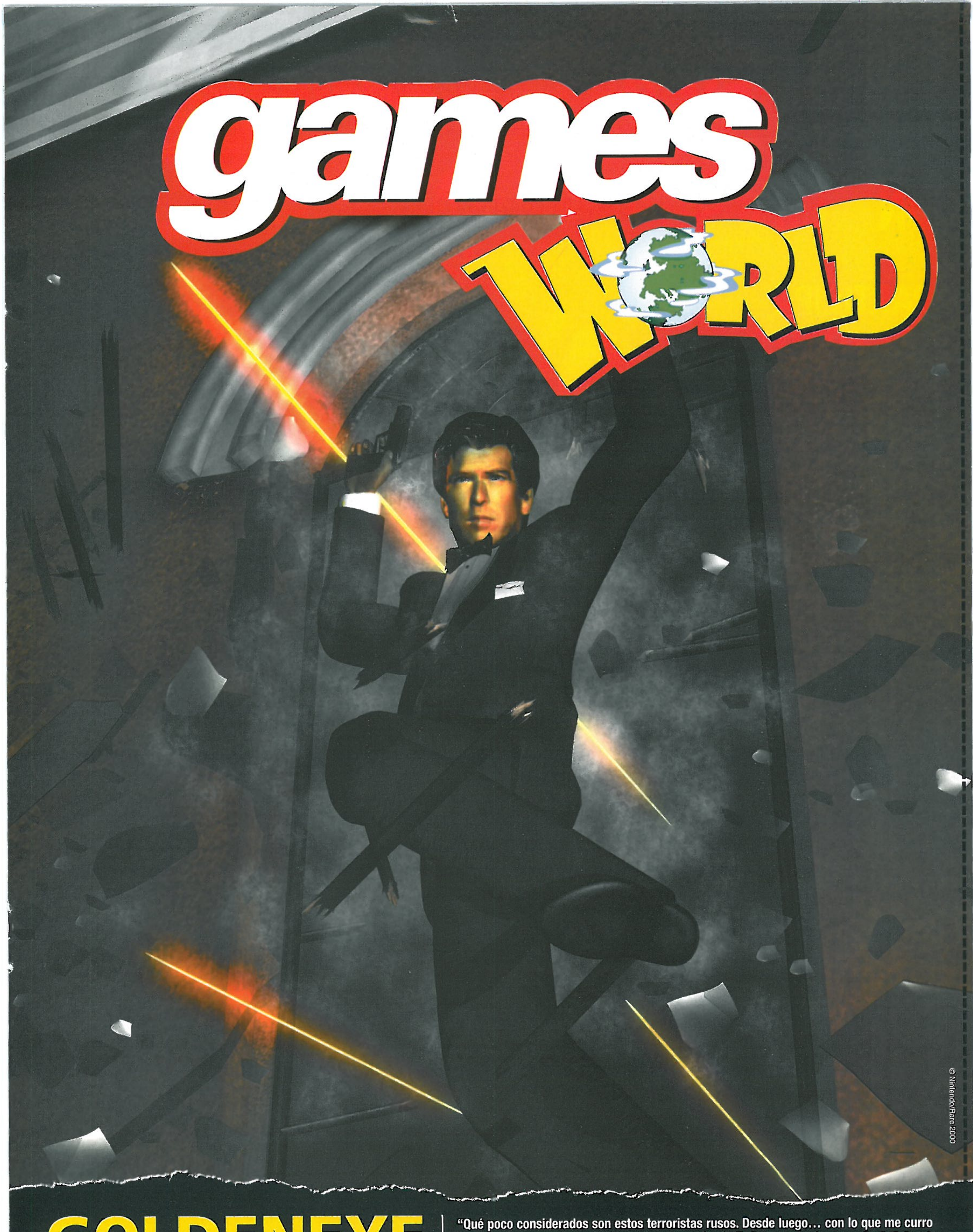
Firma del titular:

........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC

Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio
16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



GOLDENEYE

"Qué poco considerados son estos terroristas rusos. Desde luego… con lo que me curro las entradas, con mis posturitas sensuales, mi cabello intacto, y mi esmoquin de lujo y lo único que se les ocurre es dispararme. Así no hay quien trabaje…"

EL MEJOR SHOOTER

El modo perfecto de librarse de los demonios interiores sin causar daños. La felicidad es una buena arma, pero en la vida real seguro que no funciona.



y los nominados son...

GoldenEye



Cómo tragamos saliva todos nosotros y sonreímos cuando la música empezó y James Bond entró con solemnidad por un gran tubo cilíndrico igual que en las películas!
¡Esperábamos grandes cosas... y no nos decepcionó en absoluto! La asombrosa acción que animó a la gente a identificarse con el agente 007 era inmejorable y todos nosotros quedamos anonadados. Todavía hoy, pese al tiempo, mantiene la frescura y la diversión de siempre.



EL MEJOR MOMENTO
▶ Hay cámaras, un tipo en el sanitario y un rifle francotirador.



N64	DE: RARE	PRECIO: 5.990 PESETAS	JUGADORES: 1-4

Perfect Dark



Algunas cosas están llamadas a pasar, y cuando Rare anunció la continuación de *GoldenEye*, estábamos seguros de que sería bueno.
Ni siquiera las asombrosas misiones del juego para un solo jugador podría habernos preparado para el modo multijugador. Realmente debemos admitir que no existe ningún otro multijugador que se parezca a esto. Mima a este bebé si quieres disfrutar de verdad. No hay nada mejor.



EL MEJOR MOMENTO
▶ Sin duda, el multijugador en toda su salsa.

N64	DE: RARE	PRECIO: 10.990 PESETAS	JUGADORES: 1-4

Jet Force Gemini



Un *shooter* que, de entrada, no parecía muy especial. Sin embargo, la calidad de Rare convenció a la mayoría.
Una de sus singularidades era que una vez terminado el juego... bien, nunca llegaba ese momento. De pronto te encontrabas otra vez dando tumbos por el universo. Esto representaba un sueño para aquellos aficionados a la exploración y una pesadilla para los que no disfrutan de esta actividad. Fue un gran título, es evidente, pero no para todo el mundo.



EL MEJOR MOMENTO
▶ Lupus es el mejor perro que conocemos. Lo adoramos.



N64	DE: RARE	PRECIO: 9.990 PESTAS	JUGADORES: 1-4

Quake II



***Quake* no ha sido nunca un juego para cobardes... y esta versión no es una excepción, como demuestran sus violentas imágenes.**
Quake es grande, enorme, impresionante en todos los sentidos: las armas, la muerte y la sangre derramada... Uno de los factores en los que destacaba, en comparación con *Turok 2*, por ejemplo, era la velocidad. Es una anguila engrasada que va dando tumbos hasta que algo se interpone en su camino: normalmente una mujer fea que suele ser la madre de un Strogg.



EL MEJOR MOMENTO
▶ Mirad: carne ensangrentada y troceada.



N64	DE: GT	PRECIO: 9.490 PESTAS	JUGADORES: 1-4

R-Type DX



Éste siempre ha sido uno de nuestros juegos favoritos. Con esta versión renovada estamos verdaderamente contentos.
Los gráficos y los efectos son muy precisos y contiene los mismos rasgos del original. El juego es tan frenético y claustrofóbico como siempre, pero también conserva su imponente modo arcade. ¡No puedes perderte esta vieja joya de los juegos portátiles!



EL MEJOR MOMENTO
▶ Los jefes: enormes y duros como ellos solos. ¡Geniales!

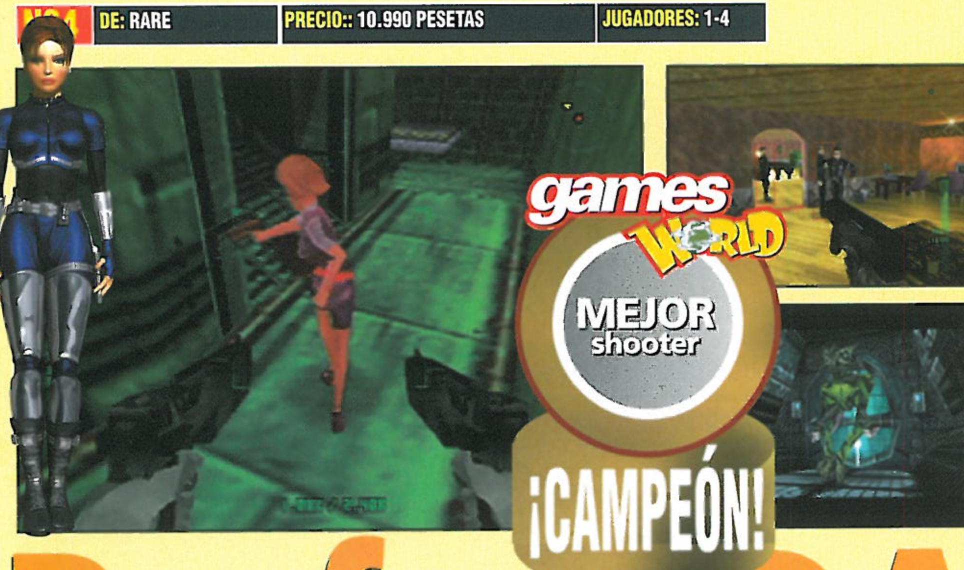


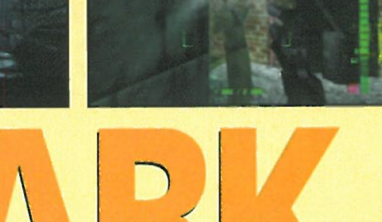
GBC	DE: NINTENDO	PRECIO: 5.990 PESTAS	JUGADORES: 1

Todos son geniales, pero ¿cuál es el mejor? Pasa la página y lo sabrás...

¡AJÁ! UN CONSEJO Si consigues la mayor nota en el entrenamiento de armas en *Perfect Dark*, desbloquearás el trucos armas clásicas.

N64 | DE: RARE | PRECIO:: 10.990 PESETAS | JUGADORES: 1-4





ES EL MEJOR PORQUE... Joanna Dark vence a Bond en su propio terreno, pero valiéndose de nuevas armas y artimañas.

Perfect DARK

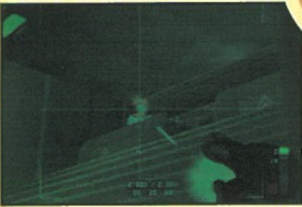
La dama más sexy de tu Nintendo 64 consigue su primer premio. Y estamos seguros de que no será el último.

Procedente de la misma compañía que *GoldenEye*, *Perfect Dark* ha sido uno de los videojuegos más esperados de todos los tiempos. Sin embargo, cuando finalmente salió al mercado, tiró nuestras expectativas al traste, siendo mucho mejor de lo que habíamos imaginado. Ms Dark vence a Bond y ocupa el lugar que le corresponde como Reina de los *shooter*.

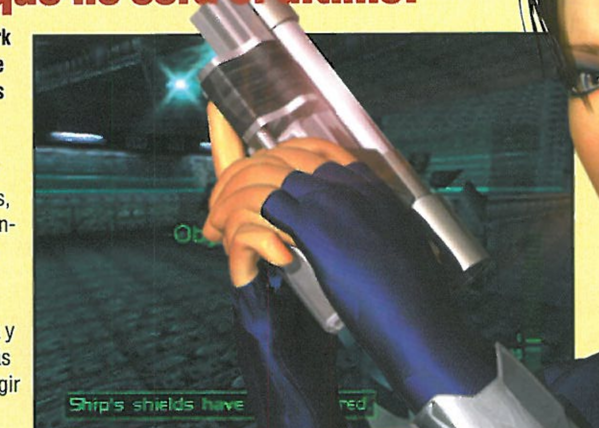
Tan pronto como enciendas tu consola, podrás ver por qué: gráficos asombrosos, sonidos profusos, una línea argumental increíble, montones de opciones de juego, modo cooperativo, modo deathmatch, toneladas de diálogos, un modo multijugador insuperable... y suma y sigue. En fin, uno de los juegos más geniales que existen para hacer fulgir los circuitos sagrados de tu N64.



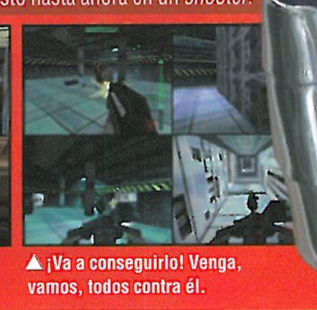
Acribillar a tiros a los científicos inesperadamente resulta siempre una idea genial.



¡Aunque te escondas en la oscuridad, no vas a salir de aquí con vida!



ES EL MEJOR PORQUE... Contiene las mejores triquiñuelas multijugador que se han visto hasta ahora en un *shooter*.



No existe otro modo multijugador mejor que éste, de verdad.

¡Va a conseguirlo! Venga, vamos, todos contra él.

LA "PERFECCIÓN" DE LAS ARMAS DE *PERFECT DARK*, TAN "PERFECTAMENTE" EQUILIBRADAS, ES ALGO REALMENTE "PERFECTO".

GRÁFICOS *Perfect Dark* tiene unos gráficos perfectos, con una iluminación ambiental sensacional.

SONIDO Un montón de diálogos, una música fantástica y los mejores efectos sonoros que hemos oído nunca.

RENDIMIENTO Para situar a la N64 más allá de sus límites, necesitarás un Expansion Pak.

JUGABILIDAD Un juego asombrosamente bien equilibrado, cargado con montones de modos.

DIFICULTAD Tiene una curva de aprendizaje ideal.

DURABILIDAD El modo para un jugador te va a sujetar meses y meses.

PUNTUACIÓN 98%

¡AJÁ! UN CONSEJO Consulta nuestra guía para el modo multijugador del final de la revista y conocerás muchos secretos.

y los nominados son...

Super Mario 64



El primer juego que apareció para N64 hizo que todo el mundo se levantara para aplaudir con gran entusiasmo.
Anteriormente, nunca se había visto un mundo tan real en 3D. Este "bebé" lo consiguió con suma perfección. Por otro lado, nunca un juego había ofrecido tanta libertad de movimiento. Si sumamos a esto los puzzles, las acrobacias y los magníficos gráficos, obtendremos lo MEJOR.



EL MEJOR MOMENTO
Montones, pero nada como sentirse libre. ¡Es impresionante!

N64	DE: NINTENDO	PRECIO: 7.990 PESETAS	JUGADORES: 1

Wario Land 3



El sonriente y malvado Wario ha sido la estrella principal de tres juegos. Sin embargo, éste es, sin duda alguna, el mejor de la serie. Su desorbitado tamaño y su variedad son algo asombroso, sin mencionar su fácil manejo.
Evidentemente, *Wario 3* ha bebido mucho de los juegos de Mario, pero esto no es una simple adaptación. ¡Qué va! Se trata de un gran juego para la GBC, bien estructurado y con montones de cosas para hacer. Es un completo ganador.



EL MEJOR MOMENTO
El tamaño impone, pero lo mejor son las transformaciones.

GBC	DE: NINTENDO	PRECIO: 5.990 PESETAS	JUGADORES: 1

Banjo-Kazooie



La primera incursión de Rare en los juegos de plataformas para N64 fue una grata sorpresa desde el primer instante, y con razón. Entre otras cosas, aportaron una nueva dimensión a estos juegos añadiéndole mucho humor.
Al pájaro y al oso les esperaba una inmensa aventura con momentos alucinantes. ¿Y quién no se sorprendió en su primera visita a la Caverna de Clanker? Por otro lado, también dispone del nivel final más original que hemos visto nunca.

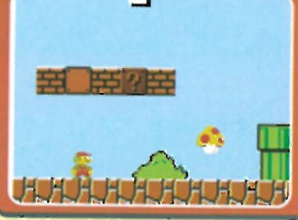




EL MEJOR MOMENTO
Nos chiflaba ser la abeja, especialmente por su zumbido.

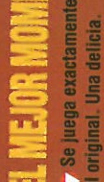
N64	DE: RARE	PRECIO: 8.990 PESETAS	JUGADORES: 1

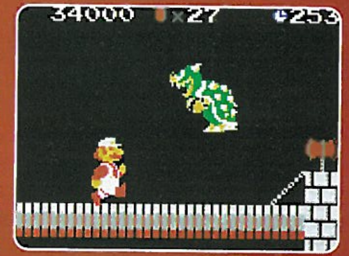
Super Mario DX



Cuando ya estábamos hartos de pasar horas jugando a las recreativas, llegó *Super Mario DX* para NES y se creó la industria del videojuego. ¡No te rías, es verdad!
Pensábamos que jugar a *Mario* en una portátil era un sueño fantástico, pero en realidad, tras el lanzamiento de *Super Mario DX*, comprendimos la magnitud de este juego. La unión de dos jugadores y el modo contrarreloj, son una extensión del original en un mismo paquete. ¡Seamos sinceros: es asombroso!



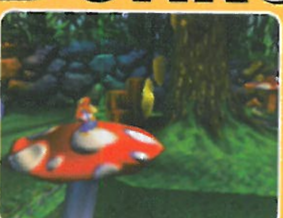




EL MEJOR MOMENTO
Se juega exactamente como el original. Una delicia.

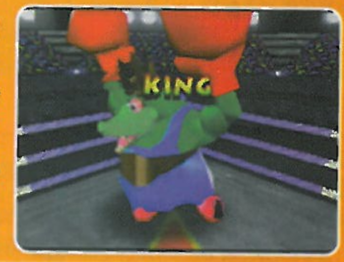
GBC	DE: NINTENDO	PRECIO: 5.990 PESETAS	JUGADORES: 1-2

Donkey Kong 64



Se trata de la familia favorita de la SNES. Finalmente, las aventuras de los Kong llegaron a la N64.... ¡y cómo nos alegramos! Una fiesta visual con una calidad y una clase inigualables.
Los de Rare no sólo nos proporcionaron un plataformas brillante repleto de cosas para hacer y recoger, sino que también incluía el modo multijugador. ¿Cuántos juegos de plataformas pueden hacer alarde de eso?





EL MEJOR MOMENTO
¡Debe de ser el mejor combate contra un jefe final que existe!

N64	DE: RARE	PRECIO: 12.990 PESETAS	JUGADORES: 1-4

Todos son geniales, pero ¿cuál es el mejor? Pasa la página y lo sabrás...

¡AJÁ! UN CONSEJO En *Super Mario 64*, para lograr que Bowser choque contra una bomba, atráelo a una de ellas y no fallarás.

N64 | DE: NINTENDO | PRECIO: 7.990 PESETAS | JUGADORES: 1

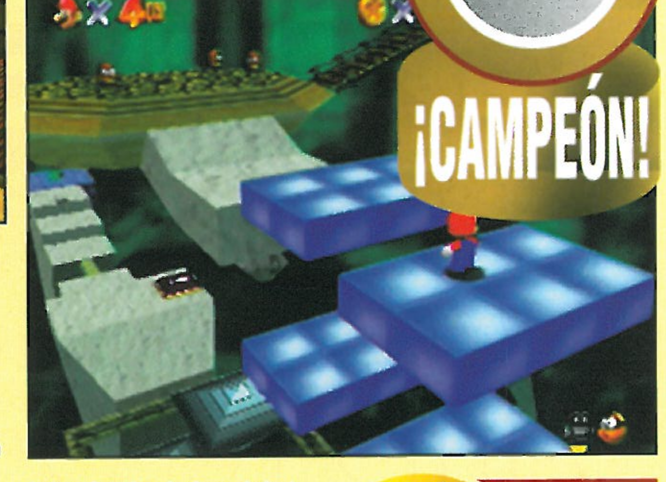
Super MARIO 64

games WORLD MEJOR plataformas ¡CAMPEÓN!

La primera aventura de Mario en 3D sigue siendo uno de los mejores momentos para la N64.

¡PUEDE QUE NO SEA MUY ATRACTIVO, PERO SIGO SIENDO EL MEJOR!



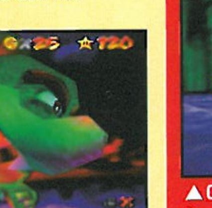


Recuerda el momento en que jugaste por primera vez a *Super Mario 64* y viste al sonriente Mario en perfectas 3D? Sabías que sería uno de los mejores videojuegos que existirían nunca. *Mario 64* es mucho más que un juego: es como mirar unos dibujos animados, pero con control sobre ellos.

Juega durante diez minutos y quedarás atónito cuando empieces a hacer correr a Mario y a nadar en los alrededores del castillo. Juega un poco más y te absorberá totalmente: te olvidarás de comer, beber, dormir o, incluso, de ir al lavabo, de tan bueno que es. Después de haber acabado el juego una o dos veces, desearás volver a iniciarlo para encontrar las 120 estrellas escondidas. Y cuando por fin las hayas encontrado todas, es probable que quieras repetir una y otra vez. A nosotros nos ocurrió.



ES EL MEJOR PORQUE... Recuerda cuando te caíste de culo al ver por primera vez a Mario dando saltos en 3D.





▲ Observa a Bowser brincando y haciéndose el chulo.

ES EL MEJOR PORQUE... Jugarás una y otra vez hasta encontrar las 120 estrellas ocultas. Una vez lo hayas logrado, seguirás jugando otras muchas veces más. ¡Nos hemos viciado!



▲ ¿Existe algo mejor que un relajante viaje en alfombra

▲ Esta bomba rey dice que es muy fuerte, pero ya veremos...



▷ ¡Uy, ha llegado la Semana Santa!

▲ Es pequeño, pero no veas la que lía...

UN GRAN HITO EN LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO, TAN BUENO HOY EN DÍA COMO CUANDO APARECIÓ POR PRIMERA VEZ. ¡HAZTE CON ÉL!

GRÁFICOS Brutales. Toda la genialidad de Miyamoto se exhibe en este hermoso mundo.

SONIDO Música y efectos sonoros maravillosos. En Nintendo son como niños a la hora de hacer música.

RENDIMIENTO N64 se creó para este tipo de juegos y *SM64* demuestra sus capacidades.

JUGABILIDAD Te absorbe por completo. Creemos que tiene poderes hipnóticos

DIFICULTAD El juego no es demasiado difícil, pero llegar al final es endemoniadamente complicado.

DURABILIDAD No puedes cansarte nunca de jugar a *Mario 64*.



PUNTUACIÓN 96%

¡AJÁ! UN CONSEJO Cuando consigas las 120 estrellas, el cañón del patio se abrirá y podrás refugiarte en la cumbre del castillo.

EL MEJOR JUEGO DE DEPORTES

Si te gusta el fútbol, adoras el *skateboard* o disfrutas paseando intentando lograr 18 hoyos, Nintendo tiene los juegos que andas buscando...

y los nominados son...

ISS '98

N64 | DE: KONAMI
PRECIO: 3.990 PESETAS
JUGADORES: 1-4

Superando incluso a la versión original para N64, este título es el mejor juego de fútbol para cualquier plataforma. Si tienes dedos de seda podrás controlar absolutamente todo.



EL MEJOR MOMENTO

Revive los días de gloria de las viejas estrellas del fútbol.



Total Soccer

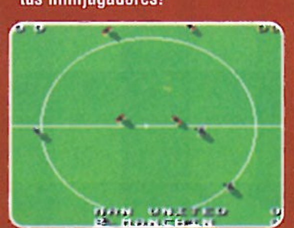
GB | DE: THQ
PRECIO: N/D
JUGADORES: 1-2

Se trata del clásico y divertido *Sensible Soccer*. A pesar de que los gráficos son mediocres, vas a jugar con él una y otra vez. Todo el fútbol en un bolsillo.



EL MEJOR MOMENTO

¡Crea la mejor táctica con tus minijugadores!



Tony Hawk's Skateboarding

N64 | DE: ACTIVISION/PROEIN
PRECIO: 11.990 PESETAS
JUGADORES: 1-2

Nunca había resultado tan divertido deslizarse estrepitosamente por una barandilla. La animación es de primerísima categoría, su manejo es magnífico y puedes realizar acrobacias.



EL MEJOR MOMENTO

Vuela por los aires sin temor a romperte la crisma.



WWF Wrestlemania 2000

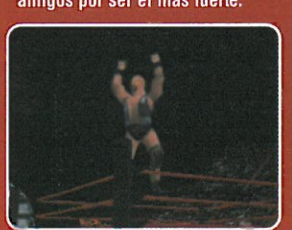
N64 | DE: THQ/PROEIN
PRECIO: 9.990 PESETAS
JUGADORES: 1-4

El mejor juego de wrestling. Excelente motor de juego y unos personajes bestiales que ejecutan los ataques más dolorosos imaginables.



EL MEJOR MOMENTO

Fanfarronear ante tus amigos por ser el más fuerte.



Mario Golf

N64 | DE: NINTENDO
PRECIO: 9.490 PESETAS
JUGADORES: 1-4

Que no te engañe su apariencia de juego infantil. Se trata de un cartucho muy entretenido. Además, el modo multijugador es el más chistoso que existe en cualquier consola.



EL MEJOR MOMENTO

Prepara el golpe y ¡PAM! Un lanzamiento genial.



N64 | DE: KONAMI | PRECIO: 3.990 PESETAS | JUGADORES: 1-4

ISS '98



Pases largos, cortos y en profundidad. ¡ISS '98 lo tiene todo!

Si eres de los que nunca ha gritado "¡me encanta el fútbol!" a los cuatro vientos es porque nunca has jugado a *ISS*. *ISS '98* exprime todo el esplendor del fútbol y lo sirve bien frío acompañado de potencia, velocidad y momentos gloriosos bajo los palos de una portería. Las jugadores no sólo se parecen físicamente a las estrellas mundiales del fútbol, sino que juegan tal y como lo hacen las de verdad. En cuestiones tácticas, es más envolvente y completo que *ISS '64*. Una vez empieces a jugar, no lo podrás soltar.



Las repeticiones te brindarán, una y otra vez, los mejores momentos del juego.

NADA PUEDE IGUALARSE A LA JUGABILIDAD, EL ESTILO Y EL DINAMISMO QUE OFRECE *ISS '98*. UNA VERDADERA ESTRELLA.

GRÁFICOS Nítidos y suaves, animación excelente y presentación casi perfecta.

SONIDO Unos comentarios simpáticos y alocados, con canciones y gritos de entusiasmo procedentes del público.

RENDIMIENTO Una obra de arte muy aguda que magnifica el hermoso juego.

JUGABILIDAD La suavidad del juego es fabulosa: todo depende de tu habilidad.

DIFICULTAD Los oponentes y los numerosos escenarios lo convierten en un hueso duro de roer.

DURABILIDAD Te garantizamos que te durará, al menos, hasta la Eurocopa del 3000.



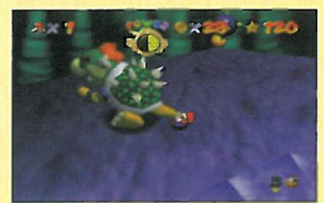
¡AJÁ! UN CONSEJO

Cabezas grandes: pulsa C-abajo x2, C-arriba x2, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, B, A, mantén pulsado Z y pulsa Start.

SUPER MARIO 64 ES EL MEJOR JUEGO PARA N64







Venid aquí, vientos y ventiscas. Bowser aún puede lograr su triunfo.

Hay muchísimas razones por las que hemos seleccionado *Mario 64* como el mejor juego para N64 que existe en el mercado. Pero aún hay más motivos para reírte delante de los morros de tus colegas que poseen una Playstation, pues no es sólo el mejor juego para N64, sino para cualquier plataforma, incluyendo Dreamcast y PlayStation 2. *Mario 64* es tan estupendo, tan fácil de jugar, que casi parece mentira. Estamos seguros de ello. Y si por alguna razón aún no te has rendido ante los encantos de *Mario 64*, ve corriendo a la tienda a comprártelo, chico.

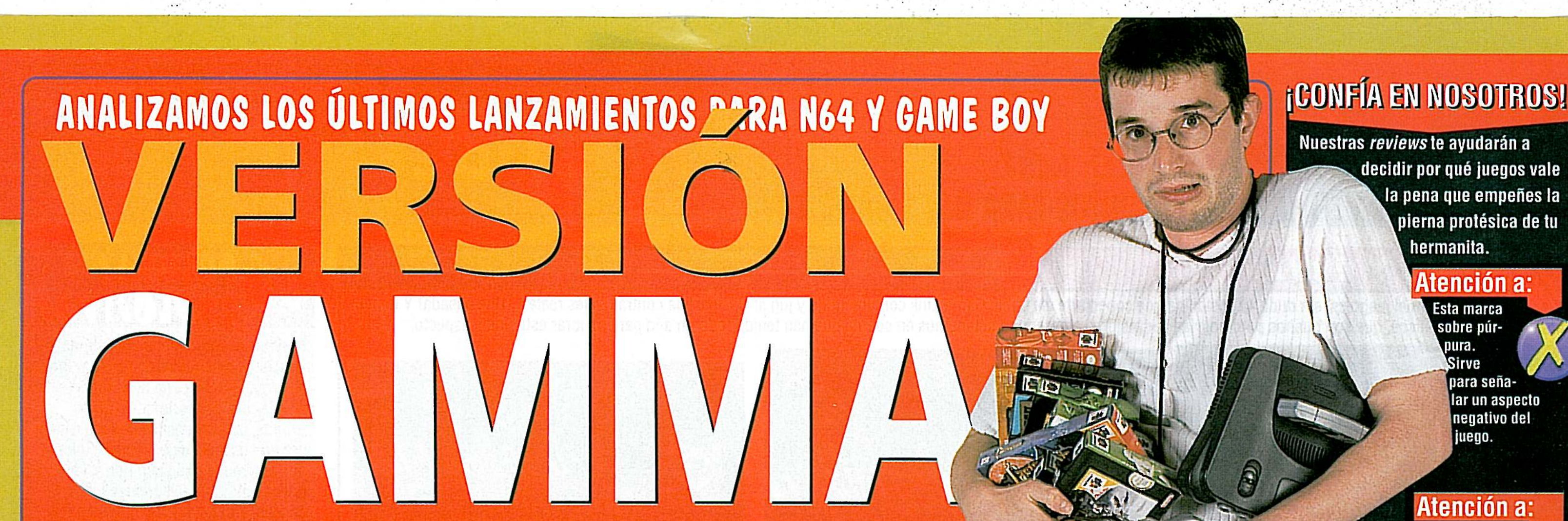
Sin duda alguna, lo mejor de *Mario 64* es que te sumerge de un modo que no ha logrado ningún otro juego hasta ahora. Excepto el olor, posee todos los elementos imprescindibles del placer: un lujo asombroso. Su auténtica gloria no es el hecho de poder mostrarlo a tus amigos, sino que tras diez minutos de juego, te hallarás inmerso en el mundo de Mario en 3D, totalmente feliz de divertirte corriendo, buscando debajo de todas las rocas y cruzando puertas. Te invade una maravillosa sensación de libertad, porque sientes que puedes hacer lo que te apetece sin tener que dirigirte directamente hacia el final del camino para pasar al siguiente nivel. El hecho de poder conversar con tus amigos sobre un momento en particular de este gran juego y que éstos te respondan con una señal de reconocimiento, lo dice todo. Es una experiencia realmente memorable.

La encantadora figura de Mario al mando del rescate de la Princesa Toad es una línea argumental muy clásica que todos hemos visto muchas veces en incontables películas Disney. Pero, como todo lo que rodea este estupendo juego, funciona a las mil maravillas. La gran dificultad de *Mario 64* es recoger todas y cada una de las estrellas que hay en el camino y vencer a los endiablados Koopas. Es lo mejor que existe en el mercado.

¡ENRÓLLATE! Ahí lo tienes. Los mejores juegos de todos los géneros. Son los elegidos, pero ¿tú qué opinas? Quizá no estás de acuerdo con nuestras preferencias. Si es así, escríbenos. Nos gustaría que formaras parte de nuestro jurado para los premios del año que viene. Envíanos una carta en la que indiques cuál es tu juego favorito para cada género escogido (y de otros géneros que creas que deberíamos destacar) y explícanos el porqué de tu elección.

games WORLD
MEJOR juego para N64
¡CAMPEÓN!

¡AJÁ! UN CONSEJO: Si tu contador de energía está bajo, sumérgete en la piscina más cercana. Cuando vuelvas a salir a la superficie, te habrás recuperado.



ROLAND GARROS FRENCH OPEN 2000

SISTEMA **GBC**

DE	VIRGIN	PRECIO	5.990
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1

Desde fuera parece infantil, desde dentro es competitividad pura.

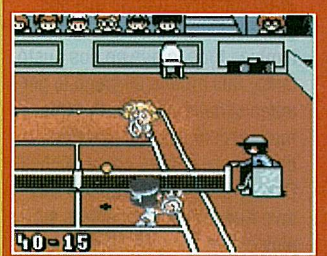
Si conoces la versión para PC de *Roland Garros* tal vez estés pensando que los desarrolladores Visual Impact han intentado meter dentro de una GBC un nivel de simulación parecido. Pero todos sabemos que sería una empresa fallida y, por fortuna, el juego de tenis en la versión portátil tiene un concepto muy diferente, aunque mantiene la esencia de su versión para PC.

¡VAYA CABEZA!

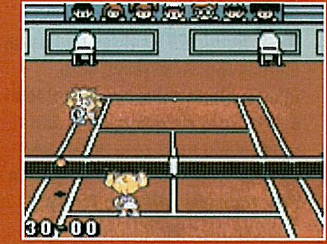
Para no tener problemas gráficos, los desarrolladores han diseñado unos personajes bastante simples, cuyo cuerpo es más pequeño que su inmensa cabeza, pero que juegan al tenis como los mejores. Sin pretensiones de realismo, *Roland Garros* te permite jugar con las distancias, hacer tiros largos o cortos al lado que quieras, situarte estratégicamente en la cancha y realizar ataques sorpresivos con perfecta libertad.

ESPERA TU OPORTUNIDAD

En un buen juego de tenis como *Roland Garros* nunca puedes descubrir un truco infalible. Sólo puedes observar la ubicación de tu rival y esperar el momento adecuado para el ataque. En ocasiones, lo mejor es quedarse en un mismo punto y lanzar de pronto una pelota cerrada al extremo opuesto para poner el marcador de tu parte.



▲La clave del juego está en la concentración; siempre sabes qué tienes que hacer, pero no siempre lo sabes a tiempo.



▲La combinación de un tiro largo a la derecha con otro corto a la izquierda suele ser efectiva.

AQUÍ SE VIENE A JUGAR

A pesar de que los personajes tienen mucha gracia, el modo de juego lleva a que te olvides de ellos y te concentres en la pelota, como en un partido de tenis real. Después de estar bien situado en la cancha, sólo necesitas atender al cambio de tamaño de la pelota cuando sube, y al lugar que deja abierto tu oponente, para responder acertadamente.



▲Por la perspectiva de la cancha, no es necesario que te muevas adelante y atrás para acertar a la pelota.



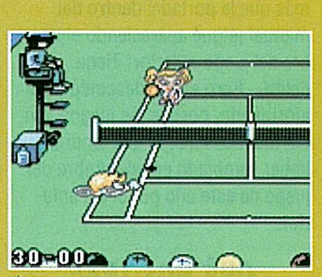
▲Aunque tropieces y te esparrames por el suelo, si reaccionas pronto quizá alcances a responder.

ASÍ SE JUEGA

Una vez conoces tus posibilidades dentro de la cancha, te apercibirás de que sólo necesitas concentración para pasar los tres trofeos (bronce, plata y oro), que indican los niveles de dificultad, en un par de horas. Hay cuatro torneos en los que puedes realizar este camino, cada uno con ocho participantes. Y aunque no es difícil, nunca se hace monótono, puesto que puedes recibir una sorpresa desagradable al menor descuido, convirtiendo un encuentro sencillo en todo un reto de competitividad.

ÚLTIMO SET

Cada vez que ganas un torneo recibes una contraseña que puede servirte para acceder a jugadores nuevos y para ver tus trofeos en la sección de Palmarés. Pero no tienes muchas opciones de juego, ni hay partidas de dobles, ni podrás jugar contra tus amigos mediante el Cable Game Link, lo cual es una verdadera pena. Pero no terminemos esto sólo con malas noticias. La verdad es que si te van los juegos de tenis, éste tiene la jugabilidad precisa para dejarte satisfecho.



▲Si tratas de moverte hacia un lado pulsando dos veces seguidas el pad, tu tenista tropieza y cae.

UN JUEGO SIN GRANDES MÉRITOS EN GRÁFICOS NI EN MODOS DE JUEGO, PERO QUE OFRECE UNA EXPERIENCIA TENÍSTICA BASTANTE ACERTADA.

GRÁFICOS Bonito color, pero demasiada sobriedad en general.

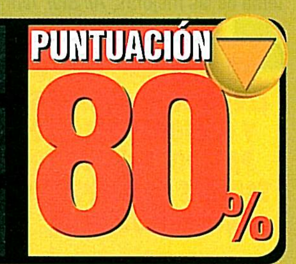
SONIDO Las cancioncillas van cambiando cada vez que te enfrentas a un nuevo rival.

RENDIMIENTO Podría ser más variado.

JUGABILIDAD Pocos modos de juego, pero una experiencia de juego satisfactoria.

DIFICULTAD Es tan intuitivo que no alcanza a exasperarte en ningún momento.

DURABILIDAD Nunca podrás dominarlo del todo, así que tienes juego para semanas.



¡AJÁ! **UN CONSEJO** Relájate un poco después de una hora de juego, y así no perderás la concentración.

SISTEMA GBC

DE	UBI SOFT	PRECIO	5.995
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-2

CARA Y CRUZ

Lo mejor del juego es, sin duda, la posibilidad de conectarte vía Cable Game Link con un amigo y jug ar una partida contra rivales reales. ¡Una pasada! Y lo peor siguen siendo los gráficos, que son buenos pero podrían ser mejores, sobre todo si tenemos en cuenta que han tenido todo un año para mejorar este único aspecto.



Incluso los jugadores son los mismos de la entrega anterior.



No te confundas: aunque esto parezca una piscina, están jugando a tenis.



Todas las pistas son iguales, pero de distinto color. Las azules son las más bonitas.

ALL STAR TENNIS 2000

Tan bueno como siemre.

Si eres aficionado al tenis de bolsillo conocerás *All Star Tennis'99* y sabrás que es un buen juego. Al parecer, esto mismo piensan los responsables de Ubi Soft, porque apenas han modificado nada esta nueva versión con respecto a la anterior. En consecuencia, *All Star Tennis 2000* es más de lo mismo, una compra provechosa para los que no tengan el juego anterior, pues la principal novedad radica en el título del cartucho.

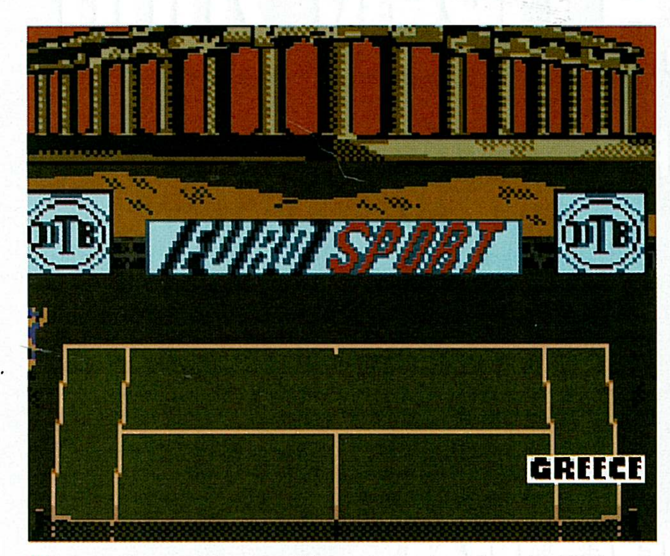
¡QUÉ COSAS!

Esto es tan cierto que ni siquiera se han tomado la molestia de actualizar en el manual de instrucciones más que la portada: dentro del manual ¡sigue apareciendo el nombre del juego anterior! Tiene delito... Pero es un 'descuido' casi afortunado, porque los juegos son tan idénticos que lo que tendría que haber cambiado era el nombre del juego de este año por el del anterior.

QUÉ NOS TRAE

Ahora bien, dejando a un lado el tema de las mejoras, *All Star Tennis 2000* conserva todo lo que nos gustó del anterior juego, aunque también todo lo que no nos gustó tanto. Sus modos de juego te permiten simular partidas de tenis muy verosímiles, con contendientes reales tales como Michael Chang, Conchita Martínez o Gustavo Kuerten, en encuentros simples o de dobles. También puedes deformar violentamente el concepto de juego original y jugar al Tenis Bomba, en el que el cualquier espacio de la pista que toca la bola explota dos segundos después, destrozándote los talones. Pero si esto tampoco te seduce, puedes montarte un campeonato entre ocho estrellas mundiales y luchar duro para llevarte el oro.

Todas estas opciones de juego están disponibles en modo Arcade y Simulación, aunque la diferencia entre ambos modos prácticamente pasa inadvertida. Por el contrario, sí que notarás la diferencia si juegas en el modo enlace para dos jugadores. Si tienes un buen colega para jugar partidas con el Cable Game Link, ya puedes olvidarte de llevar raquetas a la playa, porque no te van a hacer ninguna con *All Star Tennis 2000.*



No hay que ser muy listos para adivinar que este escenario es el de Grecia.



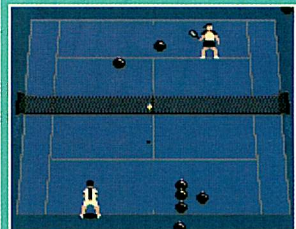
Cuando aparezca sobre un jugador una luz amarilla, quiere decir que podrá usar un movimiento especial.

PELOTAS EXPLOSIVAS

Aunque *All Star Tennis 2000* tenga pretensiones de simulador, tiene un modo de juego que no tiene nada que ver con la vida real, por fortuna. En Tenis Bomba, la pelota activa una mina cada vez que toca el suelo, la cual explota dos segundos después. Por lo tanto, no puedes moverte desprevenido por la cancha, y tu adversario tampoco. Es muy divertido y original, pero esperamos no ver nada parecido en la vida real.



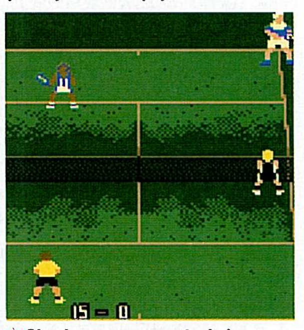
Los modos de juego incluyen todo lo que contiene el tenis real, y alguna sorpresa explosiva.



En una partida de Tenis Bomba es ideal lanzar pelotas cortas y largas alternativamente.



Una partida de noche no está mal para ejercitar tus pupilas.



Si quieres convencerte de las diferencias entre jugadores, juega un partido entre un hombre y una mujer.

ES EL MISMO TÍTULO LLENO DE JUGABILIDAD Y OPCIONES DEL AÑO PASADO, ASÍ QUE NO ESPERES NI SORPRESAS NI DESILUSIONES.

- **GRÁFICOS** Algo monótonos en color y escenarios, y los jugadores son feos.
- **SONIDO** Lo justo, como en el tenis que vemos por la tele.
- **RENDIMIENTO** Suficientes modos y opciones para variar tu juego.
- **JUGABILIDAD** Horas, días, noches en vela, solo o en compañía.
- **DIFICULTAD** La que tu decidas, ajustando el juego a tu capacidad
- **DURABILIDAD** Búscate un buen contendiente y verás pasar las semanas

PUNTUACIÓN 79%

¡AJÁ! UN CONSEJO: Pulsa arriba cuando realices el saque para lanzar la pelota con efecto.



El V3 Racing Wheel añade, si cabe, más realismo a F1 de Nintendo. ¡Creerás estar en las carreras!

V3 RACING WHEEL

El material del V3 Racing Wheel resulta de lo más macizo en un principio, pero en realidad puedes jugar durante horas sin que te duela un dedo gracias a su maniobrabilidad.

Úsalo, es un consejo de la Dirección General de Tráfico.

A la última oferta en volantes para N64, esta vez a cargo de InterAct Games Productos, sólo le falta la palanca de marchas y el claxon para convertirse en un coche real.

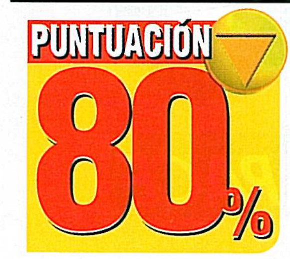
En la redacción somos auténticos forofos de los juegos de carreras, así que en cuanto apareció sobre nuestra mesa de trabajo el nuevo volante *V3 Racing Wheel*, se desató la locura. Un redactor se lanzó sobre la caja y se puso a morderla para abrirla, tras lo cual el mensajero salió corriendo despavorido (ya sabía que estábamos algo locos, pero ahora creemos que no volverá por aquí). A todas estas, el volante ya estaba conectado y todo el mundo le estaba clavando los ojos para ver qué pinta tenía. Uno descubrió en la parte posterior un puesto para dos pilas AA y le puso las de la Game Boy, tras lo cual descubrimos que incorporaba un *Rumble Pak*. Otro giraba las perillas de la torre principal y de la base, y con ello vimos que se podía cambiar el ángulo del volante con respecto a la base en tres posiciones distintas, y la altura en cinco. De este modo, se puede alargar hasta que se acople perfectamente a tu estatura y a tu estilo de conducción.

Sin embargo, también había algún desconfiado que murmuraba que no podía ser mejor que el volante *RS* de Act Labs. Otro se quejaba de que no tuviera palanca de cambios y el último insistía en que la plataforma de los pedales resbalaba mucho y que el material del propio volante era demasiado duro. En lo que no hubo dudas ni discusiones fue en que necesitábamos una detenida observación para realizar un análisis que llegara a la esencia del aparato. Y antes de que la atmósfera de entusiasmo se contaminara de escepticismo, nos apresuramos a poner manos (y pies en los pedales, claro) a la obra para salir de dudas. Tomamos media docena de juegos, entre ellos *Ridge Racer, San Francisco Rush* y *F1 World Grand Prix*. Apenas comenzamos a jugar, todo fue una sorpresa. Gracias a este volante redescubrimos gratamente un juego como *San Francisco Rush*, al que ya casi nunca jugábamos. A pesar de estar ambientado en un mundo ficticio, el control del coche con el *V3 Racing Wheel* era estupendo, hasta el punto de que parecía otro juego. Las curvas tomadas con exceso de velocidad nos hacían girar el volante en todos sus generosos 300º y los largos pedales analógicos daban seguridad para evitar estamparse contra un muro. Entonces cambiamos de juego: pusimos *F1 World Grand Prix*. Para poner a prueba el realismo en la conducción que ofrecía el volante, lo mejor era buscar la posición de un coche de Fórmula Uno, así que aflojamos la perilla del volante y lo acostamos. Otra experiencia encantadora. Aunque el funcionamiento de los coches aquí fuera muy distinto al de *Rush*, la sensación de conducción y el dominio del bólido eran las mismas, y al salir de una curva, la función de autocentrado del volante te dejaba en la dirección precisa con más seguridad que con la palanca del mando. No obstante, el manejo, en general, seguía siendo dificilísimo: así es *F1*. Luego jugamos, ya más por vicio que por trabajo, con *Ridge Racer*, y pudimos valorar la función de personalización de la sensibilidad, que se activa con un botón situado en el centro de volante. Al fin, la criatura dejó satisfecho nuestro apetito crítico.

Lastimosamente, el trabajo estaba concluido. Todos querían seguir jugando, pero por fortuna el veredicto había sido alcanzado antes de que empezáramos a pelearnos: la precisión en el funcionamiento, la facilidad de instalación, la comodidad de manejo y apariencia de solidez hacen de este periférico un complemento estupendo. Sabemos que no estamos hablando de un aparato barato, así que no vamos a excitar tu envidia, pero ya tienes otra cosa para añadir a tu lista de compras para cuando seas rico.

DETALLES BRILLANTES

- Sensibilidad ajustable en diversas modalidades
- Auto-centrado
- Se fija con firmeza bajo las piernas o sobre una mesa
- Cómodo acceso a los botones
- Ranura para Memory Pak
- Incorpora un Rumble Pak





En un juego como *Extreme G*, en el que necesitas disparar mientras corres, el cómodo acceso a los botones va muy bien.

JUEGA CON games WORLD Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE DIEZ CARTUCHOS DE ROLAND GARROS PARA GAME BOY

¿Quieres subir a lo más alto de la ATP? Con *Roland Garros* para Game Boy, podrás vivir las emociones de los grandes torneos del Grand Slam sin soportar la persecución de maníacos y *paparazzi*. ¡Y sin peligro de padecer codo de tensita!

Por cierto, ¿sabías que el famoso estadio francés y Meca del tenis internacional debe su nombre al teniente Roland Garros (1888-1918), héroe de las fuerzas aéreas francesas en la Primera Guerra Mundial? Monsieur Garros ya era un reputado piloto acrobático antes del conflicto, pero las condecoraciones le llovieron en 1915. Él fue el primer aviador que pilotó un aparato equipado con una ametralladora que disparaba a través de las hélices sin dañarlas, gracias a unas placas deflectoras incorporadas a las aspas. Garros podía apuntar directamente a las unidades enemigas y de este modo llegó a abatir cinco aparatos alemanes en dos semanas, todo un récord para la época.

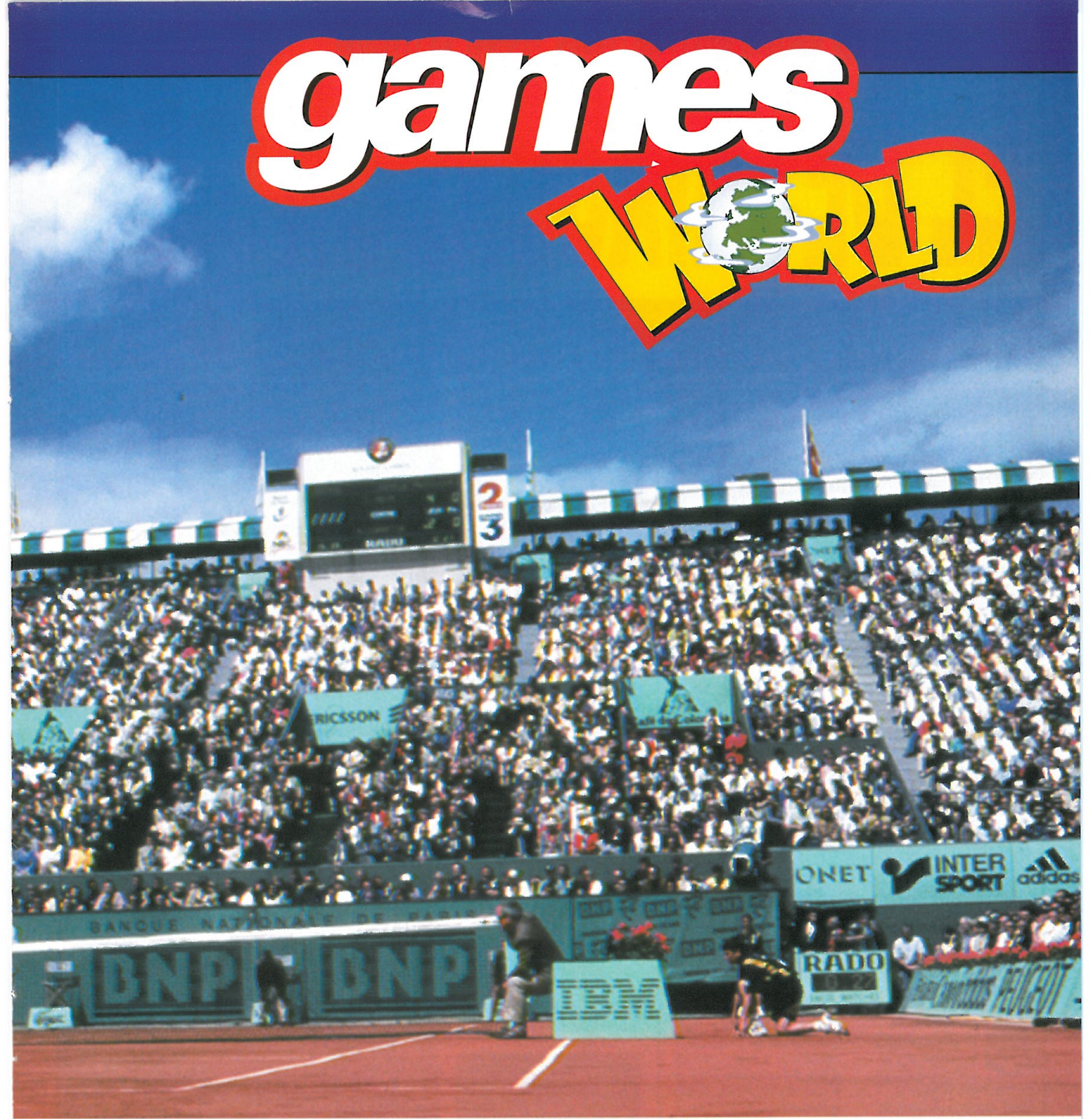
Por suerte, ya hace muchos años que el nombre Roland Garros es sinónimo de deporte y glamour, no de guerra y destrucción. Quién sabe, a lo mejor en el futuro llaman a un estadio de fútbol Leticia Sabater (un nombre que, hoy por hoy, sigue siendo sinónimo de muerte y destrucción).











CUPÓN DE RESPUESTA

Une con flechas los siguientes términos de uso corriente en el tenis con sus correspondientes significados.

ACE	DESEMPATE
TIE-BREAK	SAQUE GANADOR
DEUCE	RED
SET	IGUALES
NET	MANGA

NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
CÓDIGO POSTAL:
TELÉFONO:

Envía este cupón antes del 20 de septiembre a:
CONCURSO ROLAND GARROS
GAMES WORLD
MC Ediciones, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20
08022 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO
1. Puede participar en este concurso cualquier lector que no tenga vinculación directa o indirecta con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
2. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones antes del día 20 de junio de 2000.
3. El sorteo se celebrará el día 25 de junio de 2000.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en este concurso supone la aceptación de las normas anteriores.

¿BLOQUEADO EN ESE MALDITO NIVEL? NO LLORES, TESORO. HA LLEGADO...

EL DESATASCADOR

¡TRUCOS DE FÁCIL LECTURA!

Siempre llamamos a los botones con el mismo nombre para que sepas cuál debes pulsar.

Lateral Izquierdo (L) · Lateral Derecho (R) · C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha · AyB · Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo · Gatillo-Z





Alcanza el infinito en MYSTICAL NINJA 2

VIDAS INFINITAS
Dirígete al restaurante, compra algo de sushi y conseguirás una vida extra. Ve ahora al hostal, guarda la partida y haz un *reset*. Al hacer esto conseguirás 100 monedas que podrás cambiar por otra vida al comprar el sushi. Repite la operación las veces que creas necesarias para hacerte con tantas vidas como quieras.

ÍTEMS INFINITOS
Empieza una partida y dirígete a la tienda de mejoras. Compra el ítem que más te guste, dirígete al punto para guardar tu partida y guarda el juego. Haz un *reset* y, cuando vuelvas a la partida, tendrás todo el dinero junto con el ítem que compraste. Como en el caso anterior, puedes repetir la operación las veces que quieras.

MONEDAS DOBLES
Espera a que se haga de noche para conseguir dos monedas de un enemigo que, normalmente, llevaría sólo una.

FINAL MÁS RÁPIDO
Selecciona la opción *"Try Again"* de la pantalla que aparece cuando te matan y pulsa repetidamente A para hacer que el aro se mueva más rápido.



Desbloquea los coches secretos de RIDGE RACE 64



¿Estás harto de dar vueltas en tu deportivo de color rojo? Pues prueba estos trucos y móntate en los vehículos más raros que han pasado por tu consola.

MINIJUEGO GALAGA '88
Acaba la carrera Ridge Racer Extreme Extra en primera posición para jugar un nivel del clásico juego *Galaga '88*. Mata a los 40 aliens para activar el coche Galaga '88 y la canción "Galaga Pac Jam".

COCHE POOKA
Escoge el modo contrarreloj y selecciona la pista 7 u 8. Supera el récord establecido y desbloquearás el Pooka Car.

COCHE BLINKY GHOST
Da 99 vueltas en modo libre en *time attack* en cualquier pista.

COCHE CRAZY CANUCK
Selecciona el modo *car attack* y escoge el circuito 8 en modo espejo. Vence a tu contrincante para desbloquear el Crazy Canuck (en inglés, esta palabra se usa para referirse a los canadienses).

ECHA UN VISTAZO
Pulsa C-arriba, C-derecha, C-abajo o C-izquierda en la pantalla de selección de coche o en la de trofeos para cambiar el punto de vista y hacer que los coches giren.

GIRO DE 360º
Escoge el modo de conducción "RR64". Empieza una carrera y dirígete a una curva cerrada. Para de acelerar, gira hacia la dirección contraria de la curva y acelera mientras tomas la curva. Si lo haces correctamente, tu coche dará vueltas durante el derrape. Cuando acabes de dar vueltas, controla el coche como si hubieses realizado un derrape normal, encarando la carretera. Este curioso truco te permite tomar las curvas sin necesidad de frenar o reducir tu velocidad.









Atrévete con
TONY HAWK'S SKATEBOARDING



¿Que tu *skater* es un asco? ¡Mejora sus niveles! Aprende, también, cómo acceder a un nuevo patinador y a una chica muy aficionada a las pistas de *skate*..



PATINADOR DE NIVEL 13

Detén la partida (Start), mantén presionado L y pulsa C-arriba, C-izquierda, Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo. La pantalla vibrará para confirmar el código.

PATINADOR DE NIVEL 10

Detén la partida (Start), mantén presionado L y pulsa C-arriba, C-izquierda, Arriba, C-abajo. La pantalla vibrará para confirmar el código.

¡LA LOCURA ABSOLUTA!

Detén la partida (Start), mantén presionado L y pulsa C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-derecha. Por las molestias, la foto de una chica (rubia, por cierto) aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Y allí se queda. Increíble, pero cierto.

JUEGA COMO EL AGENTE DICK

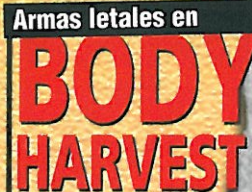
No es un truco, pero como querías saberlo todo... En el modo Career, consigue las 30 cintas de vídeo (¡jolín!) y ¡ya tienes los movimientos del poli, nene!



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Asume la posición: Izquierda, Izquierda, C-derecha.
Yeehaw con voltereta hacia delante: Abajo, Arriba, C-derecha.
Deslizamiento Rompecuellos: Izquierda, Derecha, C-arriba.

Armas letales en





¿Quieres que tus armas sean más destructivas? Empieza una partida nueva, en vez de tu nombre introduce "ICHEAT" y, luego, pulsa C-abajo, C-arriba, Arriba, Z, Z, Izquierda, C-derecha. ¡Todo arreglado!

Para conseguir todas las armas de un nivel, haz como antes: introduce "ICHEAT" como tu nombre, pero luego pulsa A, Derecha, C-abajo, C-derecha, C-arriba, A, Izquierda. ¡A por los insectos!

¿QUIÉN HABRÁ DISEÑADO ESTE CASCO? ¡NO VEO TRES EN UN BURRO!

TRUCOS EN 60 SEGUNDOS
LOS CONSEJOS MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO

GBC
Wario Land 2

Si estás atascado o quieres volver a empezar, pulsa Select, Start, A y B al mismo tiempo. Empezarás la partida desde el último punto donde guardaste, pero al menos no perderás ningún ítem.

N64
Street Fighter Alpha

Lucha contra Akuma
En el modo Arcade, cuando tengas que elegir entre las opciones Manual o Auto, selecciona con los botones A+B. Mantenlos apretados hasta que la pelea empiece.

Lucha contra Bison
En el modo Arcade, cuando tengas que elegir entre las opciones Manual o Auto para tu personaje, pulsa los botones A+B+Select y mantenlos hasta que la pelea empiece. Bison será una presa fácil. Incluso podrás jugar con él si mantienes presionado A+B+Select después de ganar el último asalto.

N64
ISS'98

En la pantalla de inicio, pulsa Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda, R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B y A. Mantén presionado Z y pulsa Start. Si en los modos Penalty y Open escuchas la frase "What an incredible comeback" es que juegas con los equipos de All Star.

N64
South Park

Todos los personajes del Multijugador
Introduce la contraseña OMGTKKYB
Todas las armas
Introduce la contraseña FATKNACKER

N64
Cyber Tiger Golf

Desbloquea a Alien
Bautiza al personaje como Ufo
Desbloquea a Kimmi
Bautiza al personaje como Rapper
Desbloquea a Starr
Bautiza al personaje como Starr
Desbloquea el circuito Volcano
Bautiza al personaje como Sthelens
Nueva ropa para Tiger
Cámbiale el nombre por Prodigy

GBC
Toy Story

Nivel	Contraseña
2	PBPP
3	BJWJ
4	PJBW
5	WBPP
6	JBPJ
7	JJWW
8	PBWJ
9	BPWW

Disfruta como un mono en...
DISNEY'S TARZAN



Pónselo más fácil al chico de pelo en pecho gracias a este código para saltarse los niveles. No te preocupes si al principio parece que no pasa nada; desplázate por el Menú Principal y verás que TRUCOS aparece al final.



◄ Con este truco, no habrá nivel que se te resista

En la pantalla del Menú Principal pulsa: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo en el D-pad.

SOY UN TIGRE DE BENGALA. POR LAS NOCHES, ME ILUMINO...

TOMA EL CONTROL CON NU

PERFECT DARK

GUÍA PARA EL MULTIJUGADOR

EN VISTA DE ESOS 16 NIVELES QUE ASPIRAN A DEJARTE SIN ALIENTO, ES POSIBLE QUE LEER NUESTROS CONSEJOS TE SIRVA DE AYUDA. PERO RECUERDA DOS COSAS: 1) LAS ARMAS DICTAN TU ESTRATEGIA; 2) LA MAYORÍA DE LOS EXPLOSIVOS PASAN DE ESTRATEGIAS.

¡RAPIDITO, GUAPA, DIME DÓNDE HAS COMPRADO ESE LÁPIZ DE LABIOS O TE DEJO SECA!

GLOSARIO

Si te paras a escuchar cualquier diálogo en el multijugador, te parecerá que los muy tontos usan diferentes palabras para hablar sobre la misma cosa. Pero las apariencias engañan...

· Francotirador: El que dispara a larga distancia y desde un lugar privilegiado, más bien apartado del alboroto. Los francotiradores piensan que son de la mejor clase: listillos, mortales y difíciles de matar.

· Parapetado: Aquel que permanece clavado y se carga a todo quisque que aparece, a menudo ejerciendo también de francotirador. Los parapetados tienen que ser pacientes y estar preparados para pasar ratitos de auténtico bostezo.

· Emboscado: El que gusta de sorprender al enemigo, de la manera que sea. Aunque sea similar al campista, el emboscado nunca se cuelga: da el golpe y sale corriendo, para volver más tarde.

TÁCTICAS DE ARMA

***Perfect Dark* está plagado de armas deseosas de ser empuñadas. La mayoría de los modos secundarios en el arsenal de PD se pueden usar para tu ventaja en multijuego, pero algunos resultan un poquito diferentes. Aprieta B y son tuyos.**

1 • MAGNUM — Como en *GoldenEye*, puedes usar las balas cortantes de la Magnum para tu ventaja, cuando te enfrentes a puertas de metal y cristales "a prueba de balas". ¡Parte a los enemigos en dos rodajas!

2 • PHOENIX — Aunque sólo es un revólver, este artilugio alien puede disparar ondas explosivas en su modo secundario. Un consejo: mantente a distancia del área de impacto o te suicidarás.

3 • DRAGON — Aparte de ser una automática, también se muestra como una mina de proximidad en su segundo modo. Colócala cerca de munición o para cubrirte las espaldas cuando sólo puedas caminar hacia el frente.





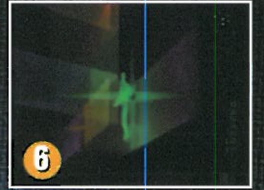

4 • LAPTOP GUN — Usando el modo secundario, estas armas plegables se transforman en pistolas centinela que acaba con cualquiera que se acerque. Sólo tienes que colocarla donde prefieras. Sólo puede colocarse una cada vez (la anterior explotará cuando se coloque la nueva), y durará lo que su munición. Ideal para cubrirte las espaldas, o entrar en una habitación muerto de miedo.

5 • K7 AVENGER — Manteniendo encendido el modo secundario, podrás disparar como siempre, pero además serás avisado de las posibles trampas. Muy útil en un juego cargado de cepos y amenazas ocultas.

6 • FARSIGHT XR-20 — No es un arma fácil de usar, pero con el botón R puedes pasar a modo "rayos X" y matar enemigos desde cualquier lugar en el nivel. Para apuntar, el modo más fácil y rápido es el autotargeting del modo secundario, mientras haces ajustes usando R y el joystick.

7 • K12 DEVASTATOR — Genial como lanzagranadas convencional, su segundo modo pone en marcha un sistema de granada pegajosa que es la monda. Que sí: si disparas a un muro, la granada se pega allí por unos segundos, para luego caer y explotar. ¡Ideal para pillar a los incautos que se te acerquen!

8 • SLAYER — No es como un lanzacohetes cualquiera, ojo. La opción B funciona como un misil



teledirigido, que controlas a través de una cámara instalada en su punta. Genial si te has rodeado de trampas, terrible si te pillan desarmado.

9 • CAPA — Cuando estás cubierto, eres casi invisible hasta disparar, así que aprovéchalo y colócate en la posición perfecta antes de apretar el gatillo. También te facilita pasar a hurtadillas entre los ordenadores centinelas. El modo secundario de RC-P120 también es una capucha, pero come munición cosa mala.



ESTRATEGIA GENERAL

Ametrallamiento en círculo: fantástico cuando pillas al enemigo de cara. Con los controles por defecto, ametrallas con los botones C izquierdo y derecho, mientras aprietas izquierda o derecha. Esto crea una protección mientras disparas al enemigo. Usando arriba y abajo, puedes moverte hacia delante o atrás del objetivo.

NIVEL: SKEDAR

1) FRANCOTIRADOR



Cualquier lugar estratégico con vistas a la habitación circular cosechará resultados, porque siempre hay un montón de tráfico por allí (pero no te pases de heridos, ¿eh?). El único problema es vigilar la retaguardia, porque ni siquiera las trampas pueden cubrir todos los caminos que dan al balcón circular. Un lugar por donde dejarte caer ocasionalmente, pero no prolongues tu visita.

2) PARAPETADO



El obelisco que hay doblando la habitación circular es genial para parapetarse. Consíguete una buena automática con mucha munición, siéntate detrás del obelisco, y podrás cantarle las cuarenta a los pringados que quieran cruzarse en tu camino. En cuanto a vulnerabilidad, es como estar sentado sobre un escudo.

3) EMBOSCADO



Alrededor del balcón circular hay una serie de cuatro enlaces con otras áreas. La idea aquí es conseguir que los jugadores te sigan. Una vez creas que te persiguen, refúgiate y búscate una esquina. Aquellos que te sigan no tendrán oportunidad de esquivar el primer disparo. ¡Haz colección!

TÁCTICAS

Si el Farsight está en el juego, la habitación de Arena es una pasada. Sólo hay un camino para entrar, así que no has de preocuparte por tu retaguardia mientras barres el nivel entero, exterminando enemigos. Tu única preocupación son los cohetes y otros FarSights.

NIVEL: PIPES

1) FRANCOTIRADOR



No es un nivel para un francotirador. El pequeño túnel que conecta los pasillos de parrilla no es "demasiado" malo, y puede funcionar durante un rato, pero eres un poquito vulnerable, por decir algo. En general, las tuberías son complicadas...

2) PARAPETADO



...si exceptuamos este perfectamente equipado lugar de parapeto en la sección de la esquina (en el nivel inferior) que mira hacia las tuberías. Aparte de las propias tuberías, donde los enemigos no tienen ninguna oportunidad, la única ruta hacia tu lugar es a través de un pasillo, fácilmente escrutado por el radar.

3) EMBOSCADO



Casi cualquier punto de las tuberías puede servir como lugar de emboscada. Uno de los mejores es la habitación del segundo nivel que parece una cafetería, donde puedes ver fácilmente el final de una escalera; hay muchos rincones para cubrirse y encontrarás munición a tus pies.

TÁCTICAS

Hay un cajón movible en el pasillo al lado de la cafetería. Úsalo para bloquear la salida de la cafetería que hay junto a la escalera, mientras permaneces en el pasillo, preparado para disparar a través de una ventana. Es una gran sorpresa para los desprevenidos.

ESTRATEGIA GENERAL

Aunque parapetarse puede ser maliciosamente jugoso, a menudo quedas fuera de la zona de acción. Craso error: en Combate general lo que cuenta es la cantidad de muertos que cosechas, no cuántas veces te matan a ti, así que el parapeto no es una estrategia de ganador.

NIVEL: RAVINE

1) FRANCOTIRADOR



Casi todas las áreas de Ravine son buenas para hacer de francotirador, especialmente las plataformas superiores que miran hacia varias áreas. Un pequeño consejo: mantén un ojo avizor en el radar, o en caso contrario te estarás exponiendo a ser disparado.

2) PARAPETADO



No es en absoluto un nivel para parapetarse. Aunque, usando la táctica de empujar un cajón, la esquina que hay al lado de los carriles de madera pueden hacerse seguros. Posiciona los cajones, ya que la esquina más profunda tiene una barricada. Agáchate detrás y espera a que lleguen las víctimas. Je, je.

3) EMBOSCADO

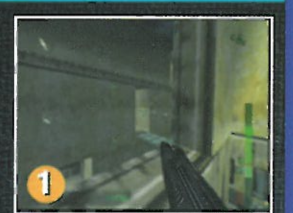
De nuevo, la emboscada no es fácil, ya que Ravine es más que grande y abierto. En cualquier caso, la parte superior de los pasillos está abierta a menudo, y te permiten saltar abajo, hasta la entrada/salida inferior del mismo pasillo. Así que puedes sorprender a aquellos que creen que les persigues pasillo abajo, tomando el giro y esperando simplemente que aparezcan.

TÁCTICAS

Como es muy grande, Ravine puede convertirse en un lugar solitario. Una manera de mantener las cosas jugosas es configurar las pistolas de modo que los seis slots disparen cohetes. De esa manera, la acción será frenética, ¡y no dejarás de correr un segundo!

NIVEL: G5

1) FRANCOTIRADOR



No hay grandes puntos, realmente. El balcón puede usarse, pero es más un área de parapeto: está bien quedarse donde estás. El problema con G5 es que nunca te sientes lo bastante seguro para parar, y si realmente paras, lo más probable es que termines muy muerto, muy rápidamente. ¡No digas que no te avisamos!

2) PARAPETADO



Sólo hay un punto digno de mención, el balcón en el nivel superior. Si miras hacia las pasarelas sobre los pozos de muerte instantánea, la matanza está casi asegurada. Pero estás en un callejón sin salida, así que asegúrate bien la retaguardia.

3) EMBOSCADO



¡En cualquier lugar! Con los pasillos de estrechos giros y las pequeñas habitaciones, la oportunidad de saltar sobre los incautos es infinita. Un bonito lugar es el sótano donde hay un hoyo para atrincherarse. Un poco arriesgado, pero ¡es tan divertido!

TÁCTICAS

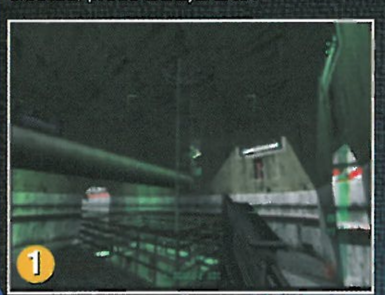
No muy lejos de la pasarela superior que rodea un muro, hay una habitación con un alero. Si permaneces debajo con tu espalda contra el muro, eres difícil de ver (especialmente si vistes ropas oscuras). ¡Atención a las caras que pondrán cuando te vean!

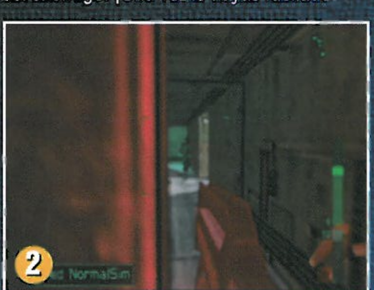
NIVEL: ALCANTARILLAS

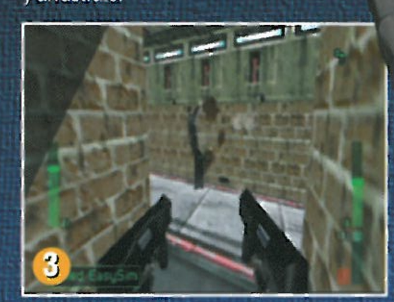
1) FRANCOTIRADOR
Que no, de verdad, no hay un solo lugar de las cloacas que sirva para hacer de francotirador. Punto y final. Bueno, vale. Si realmente lo necesitas, hazlo alrededor del pozo central, pillando a aquellos que estén usando la pasarela sobre tu cabeza. Pero créenos, ¡no es la mejor idea!

2) PARAPETADO
Las Alcantarillas son un lugar solitario, pero aun así requieren buenas armas automáticas. Hay una posición interesante y fácil de tomar en el pasillo rojo sin salida. Con una AR34, no tendrás motivo para marcharte, mientras te asegures de pillar la munición del enemigo. ¡Una vez lo hayas fusilado!

3) EMBOSCADO
Hay muchos lugares. En la rampa más alta hay un tobogán para caer a plomo sobre el suelo. Puedes columpiarte en su filo y moverte hacia atrás, de forma que no seas visto hasta que los enemigos estén al descubierto. Si te pillan desarmado, déjate caer y arrástrate.


1


2


3

TÁCTICAS
El pozo del centro es el sueño para cualquier colocador de trampas. Lo único que has de hacer es poner cualquier trampa en la base de la escalera. Como el que aparezca por allí sólo puede largarse subiendo la escalera, hala, a morir, ¡que son dos días!

NIVEL: ALMACÉN

1) FRANCOTIRADOR
Un puñado de sitios se ajustan al francotirador, pero ninguno es realmente extraordinario. Una alternativa es la habitación azul que tiene cajones movibles. Toma uno (pulsa B) y llévalo como protección. A una distancia razonable estás cubierto, así que sigue adelante y haz de las tuyas

2) PARAPETADO
Se puede acampar en cierto número de sitios, pero probablemente el mejor sea el tejado con los cobertizos para bicicletas en el área azul exterior. Sube la escalera (pero no la que hay alrededor del túnel de salida) y vuelve a la esquina, y luego túmbate con una pistola con zoom y bastante energía. ¡Serás más difícil de desalojar!

3) EMBOSCADO
No es bueno para ir de emboscada, la verdad, porque el Almacén es espacioso y abierto. En cualquier caso, el pozo de ventilación tiene dos salidas: una te deja caer sobre una habitación, y la otra conduce afuera, a una pasarela en la arena principal. Ambas pueden usarse para provocar un infarto o dos, pero no te cuelgues demasiado en el pozo: allí eres presa fácil.

TÁCTICAS
Una buena combinación de armas para el Almacén incluye Slayers y plegables. Encuentra una esquina en una de las habitaciones que hay fuera de la arena principal, y coloca una laptop para cubrirte. Ahora toma ese Slayer y ve a cazar con la visión a distancia. Es arriesgado, pero llévalo hasta la arena principal y la diversión está asegurada.


1


2



3

ESTRATEGIA GENERAL
Salta desde pasarelas inclinadas para sorprender al enemigo que esté debajo. Si eres tú el que está debajo y en plena refriega, cañonea simplemente hacia la parte más baja de la pendiente. Entonces, aparecerás sobre la pasarela. Puedes salir corriendo o usar la táctica sorpresa y tu ventajosa altura para cambiar las tornas. No pares de correr. Suena obvio, pero a menos que estás a cubierto, pon pies en polvorosa.

NIVEL: REJA

1) FRANCOTIRADOR
Las alargadas habitaciones alineadas con pilares son buenas para hacer de francotirador, especialmente la habitación principal con el suelo de cristal. No dejes de moverte por ahí o en caso contrario los jugadores te localizarán pronto.

2) PARAPETADO
El parapeto es sólo una opción si tienes el arma correcta en el lugar correcto (p.e. una laptpo en la habitación de cristal). A menos que hayas cubierto tu posición o lleves el mejor arma posible, deberías olvidarlo.

3) EMBOSCADO
¡Un nivel estupendo para los amantes de la emboscada! Con caminos de pilares, pequeñas habitaciones unidas por puertas de metal y salientes para dejarse caer, nunca deberías quedarte corto de opciones. Uno de nuestros lugares favoritos es el hueco de la escalera. ¡Colecciona víctimas!

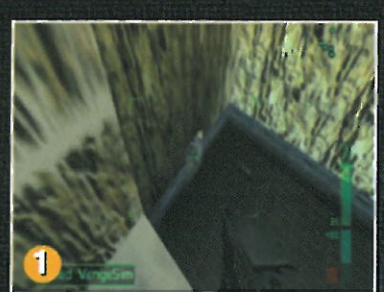

1


2


3

TÁCTICAS
Puedes disparar al suelo de cristal en la habitación principal. Así que consíguete un buen arma y dispara mientras cruzan los enemigos. Continúa disparando a medida que caen, confundidos y maldiciendo su suerte.

NIVEL: RUINAS



1) FRANCOTIRADOR

Hay un bonito espacio, al final del paso superior de nieve, que mira hacia el amplio patio del exterior. Como aquí hay dos puntos de salida de enemigos, las víctimas están garantizadas. Si el problema llega por detrás, ¡salta *ipso facto* al patio y pon los pies en polvorosa!

2) PARAPETADO

El parapeto es muy limitado, pero el pasadizo bajo la puerta hexagonal es bueno si se usa bien. Cualquiera que se ponga a tiro está en serios problemas, ya que quedas posicionado justo al nivel de la cabeza. Acuérdate de mirar el radar para asegurarte de que nadie cae por detrás de ti.

3) EMBOSCADO

El oscuro y siniestro escenario de las ruinas es ideal para todo aquel que guste de la emboscada. Simplemente escoge un personaje con ropa oscura y usa las sombrías tumbas y esquinas que hay a lo largo del nivel.





TÁCTICAS

Perseguir a los enemigos a través de los pasillos es particularmente eficaz en las Ruinas, ya que las puertas se toman una eternidad para abrirse, o simplemente no se abren.

NIVEL: ÁREA 52

1) FRANCOTIRADOR

En la avenida de obeliscos que hay en el camino que asciende, usa uno de los obeliscos más altos para ocultarte y dispara a aquellos que estén subiendo por las escaleras. Lo tendrán difícil para evitar tus disparos y su esfuerzo será inútil en el camino ascendente.



2) PARAPETADO

Las torres centinela cerca de los obeliscos gigantes fueron hechas para parapetados. Recoge mucha munición, siéntate un rato y liquida a todos aquellos que intenten hacerte bajar de este lugar privilegiado. Para máxima seguridad, elige la torre a la izquierda del puente del obelisco (cuando estés frente al obelisco gigante).

3) EMBOSCADO

Las emboscadas están a la orden del día en el Área 52. Lo ideal es el espacio para arrastrarse que une dos pasillos. Puedes dar caza a los jugadores desprevenidos desde aquí, pero tan pronto como adviertan tu posición, habrás de moverte rápido y volver más tarde.



TÁCTICAS

Cuando te persigan en el Área 52 hacia un cruce de puertas, pasa por la puerta enfrente de ti, y después lanza ráfagas rápidamente de izquierda a derecha y date la vuelta. Ahora el primer fuego debería ser el tuyo.

ESTRATEGIA GENERAL

Cuando saltes desde las plataformas mientras te persiguen: en lugar de propulsarte desde el borde y correr a toda pastilla, mientras saltes, échate hacia atrás para aterrizar bajo la plataforma/pasarela debajo tu punto de despegue. ¡Cualquiera que te siga y no conozca la táctica caerá directamente ante la cruceta de tu arma!

NIVEL: BASE

1) FRANCOTIRADOR

No muy recomendable, en vista de las circunstancias. Hay un montón de cajones que parecen invitarte a que te coloques entre ellos, pero ninguno supone un lugar extraordinario y a menudo están descubiertos por arriba. ¡Hagas lo que hagas, no tardes en disparar!

2) PARAPETADO

Hmmm. No es una gran opción, lo sentimos. Si crees que debes hacerlo, permanece en la esquina que hay al fondo de la rampa continua. Desde aquí puedes mirar, en una línea, las dos entradas desde tu posición. No es del todo malo pero alguien bien armado se te podría desayunar.



3) EMBOSCADO

¡Hay un trillón de oportunidades! Con tantas cubiertas gracias a los cajones y la arquitectura del nivel, es cosa tuya elegir un favorito. La nuestra es esa larga, larga línea de cajones que son tremendos para escaquearse.



TÁCTICAS

Debes preguntarte cómo llegar a la plataforma de cristal que hay en la habitación con la gran rampa de cristal. Sube al camino de cristal superior en la misma habitación y encontrarás una obertura al final de una vía. Salta desde aquí hasta la mitad de la escalera y escala hasta la plataforma de cristal que, mira por dónde, siempre tiene munición.

TOMA EL CONTROL CON NUESTR

NIVEL: FORTALEZA

1) FRANCOTIRADOR

La arena del piso superior es, de lejos, la mejor zona, pero tendrás que mantenerte al loro. No tendrás tanta cubierta y cada parte del nivel provee de acceso a tu posición. Mata y mueve el culo.



2) PARAPETADO

Parapetarse no es nada, nada sencillo. En cualquier caso, puedes acampar bajo una rampa de metal que conduce del pasillo inferior a un segundo piso y disparar a través de la rampa a los que pasen por allí. Si alguien se acerca desde el pozo del centro (que está detrás de ti), lo escucharás fácilmente debido a las ruidosas puertas, y tendrás una eternidad para preparar su muerte.



3) EMBOSCADO

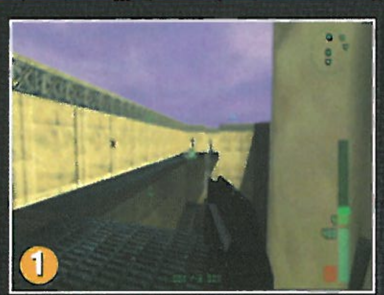
Las alcobas en las habitaciones de la segunda planta contienen diversión asegurada, si te apetece hacer un poquito de emboscada. Si juegas con un personaje que guste de mirar al radar, ponte cómodo e irán cayendo como moscas en una telaraña.

TÁCTICAS

Es fácil que te atrapen en los ascensores. Si los disparos llegan desde abajo, déjate caer del elevador y vuelve atrás. Párate para mirar si te persiguen. Si te atacan, baja del elevador por un lado, y avanzando derecho caerás sobre ellos.



NIVEL: VILLA







1) FRANCOTIRADOR

Las entradas de las pasarelas superiores atesoran posiciones estupendas. Cualquiera en la pasarela es un objetivo fácil y no deberían darte ningún problema, ya que morirán o saldrán por piernas. Y si piensas que alguien te sigue, tú también deberías tomar las de Villadiego.

2) PARAPETADO

Hmmm. Sinceramente, no es una gran decisión táctica en Villa. Si tienes ganas de morir y llevarte a muchos contigo, intenta el final del pasillo de la rampa que hay en la habitación verde. Harás daño por un rato, pero no durará demasiado. Para salir por todo lo alto, mantén a mano un cohete/granada.

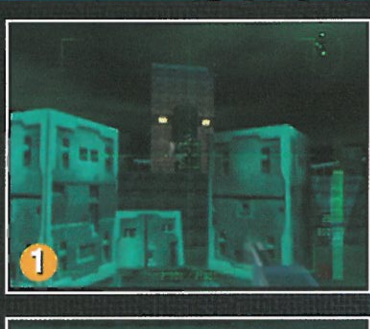
TÁCTICAS

Tomar carrerilla cuando saltas funciona muy bien desde la pasarela superior. Aterrizarás en la pasarela inferior, pero todavía sobre muchos jugadores al acecho, dándote ventaja de altura. ¡Y tú puedes dispararles por la espalda!

3) EMBOSCADO

Aunque es un nivel grande y abierto, la Villa es sorprendentemente buena para el viejo arte de la emboscada. Entre los lugares jugosos está el pasillo abierto con la alcoba blanca, y los más confiados pueden saltar desde debajo del paseo entablado.

NIVEL: APARCAMIENTO







1) FRANCOTIRADOR

En cada uno de los niveles hay cajones dispersos. Aunque no son fantásticos para el francotirador, son lo mejor que podrás encontrar en el aparcamiento. Si crees que has pasado desapercibido, espera a que caigan sobre ti.

2) PARAPETADO

Las cimas de las escaleras son buenos lugares para acampar. Cualquier enemigo que suba las escaleras está en razonable desventaja. Cualquier enemigo que cruce la puerta cerca de ti tampoco tendrá mucha suerte, especialmente si tienes un arma decente.

TÁCTICAS

Las puertas del aparcamiento son metálicas, se pliegan y son muuuy lentas. La Magnum tiene el secreto, porque dispara a través del metal, pero una táctica sencilla es agacharte y disparar a las piernas de aquellos que estén esperando a que la puerta se abra. ¡Ugh!

3) EMBOSCADO

Escóndete bajo las escaleras al fondo de las cajas de escalera. Los enemigos que las bajen no deberían verte hasta que sea demasiado tarde. Enfrente de ti hay una puerta, y, a medida que se abra lentamente, tendrás en tu mano el futuro de los incautos.



NIVEL: TEMPLO

1) FRANCOTIRADOR

Los grandes pilares (ver debajo) son buenos, pero un poco solitarios, para aquellos que prefieran hacer de francotirador a parapetarse. El problema es que no hay muchas áreas de elección. Puedes pegarte a la pared del final en la habitación principal y pillar a los que vengan a recoger munición, pero no es el sueño de ningún francotirador.

2) PARAPETADO

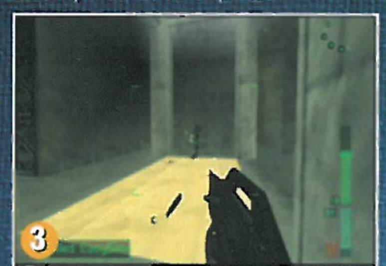
Con facilidad, el lugar más seguro son los grandes pilares de la habitación de arena. Puedes mirar kilómetros delante, así que necesitas un arma de largo alcance para tumbarte con cierto reposo. Recuerda que hay un pasillo a tu derecha que lleva a la parte trasera de los pilares. ¡Ideal para deslizarse sigilosamente hacia ti!

3) EMBOSCADO

El templo es bastante inútil para intentar cualquier emboscada. Probablemente, el área más recomendable es el sótano bajo la habitación principal con un gran agujero. Toneladas de acción tienen lugar alrededor del agujero y, a menudo, los jugadores se dejan caer al sótano. Sorpréndeles apareciendo por detrás de los pilares.







TÁCTICAS

Las puertas del Templo tienen mucha importancia porque son lentas y gruesas, y las persecuciones por pasillos son comunes. ¿Gruesas? Sí, mucho. Ni siquiera disparar un cohete para volar al tío que esté al otro lado sirve de nada. Así que usa la habilidad para cargarse paredes del Devastator: dispara contra la puerta que se abre, al tiempo que los enemigos la cruzan ¡y caerá y explotará en su cara!



NIVEL: COMPLEJO

1) FRANCOTIRADOR

El Complejo tiene un buen punto para el francotirador. El estrecho ventanuco junto al agujero es uno de muchos buenos lugares para esta actividad. Lo bueno de esta localización es que tienes munición y sólo hay una manera de llegar a tu lugar. Y si te metes en algún lío, siempre puedes escapar bajando por el agujero.

2) PARAPETADO

Hay un buen punto en el tejado del complejo. Trepa por el enrejado de la esquina de la pasarela al lado del tejado y corre al altiplano del tejado más lejano del enrejado. Cualquiera que entre en este área será hombre muerto: los jugadores deberían hacerse donantes antes de acercarse a ti.

3) EMBOSCADO

Se mire por donde se mire, en este nivel hay fantásticas oportunidades para hacer emboscadas. Pero tú no serás el único que tenga esa idea. Las esquinas de estrechos giros están envueltas sobre sí mismas de forma extraña, y una vez bajo el fuego, la víctima lo tendrá difícil para salir viva. Si estás en la parte que recibe, tendrás que superar en armas a tu oponente.









TÁCTICAS

El Complejo es un nivel justo en todos los modos de juego, ya que todos están equilibrados al mismo nivel. Cada estilo tiene sus usos, pero ninguno te asegura una victoria. El mejor consejo que podemos darte es armar la marimorena, para, al menos, confundir un poco a tus competidores.

ESTRATEGIA GENERAL

La configuración de las armas dicta si ciertas tácticas son adecuadas para competir, así que toma buena nota de lo que hay disponible y haz planes en relación a esa disponibilidad. Por ejemplo, no tiene sentido acampar bajo un grupo de cajones si hay lanzaderas de cohetes en el juego. Y toma nota: ¡las granadas y los cohetes pueden estropear cualquier táctica!

NIVEL: FALICITY

1) FRANCOTIRADOR

No hay espacio para hacer de francotirador en este nivel. Sólo el pasillo del final tiene la suficiente extensión, pero no es adecuado para hacerlo, ya que estás demasiado expuesto. Si debes hacerlo (arrodíllate en el balcón y dispara a aquellos que vengan por debajo, antes de que te vean), vigila tu espalda.

2) PARAPETADO

Como Falicity es un nivel muy concentrado, los lugares para parapetarse son raros y están confinados a las dos habitaciones de cilindros. Ofrecen cubierta, y como sólo tienen una entrada, siempre dispararás el primero una vez te acomodado.

3) EMBOSCADO

Bajando el pasillo del final, en las dos habitaciones con cilindros en cada lado, hallarás una pequeña habitación tras una puerta. Siempre hay una de las mejores armas aquí. Prepara la emboscada para cuando se vayan, ya que deben cruzar el pasillo antes de colarse en una habitación.







TÁCTICAS

Falicity es el mejor nivel para la Mágnum. Nada que ver con las puertas metálicas de otros niveles: no disparas a ciegas cuando cañoneas sobre las ventanas "a prueba de balas", así que regodéate de placer apuntando y eliminando.

¡AHORA ERES UN MAESTRO EN PD!



LLEGARON LOS REFUERZOS

Cada día recibimos más y más cartas. Por fin tenéis a quién acudir para solucionar vuestros problemas...

SUPER SMASH BROTHERS

¡Ya no puedo más!

Felipe Rodríguez, Mallorca:
Tengo *Super Smash Bros* y ya no sé qué más hacer para conseguir los personajes secretos. Tengo a Jigglypuff, el Capitán Falcon y Luigi. ¿Quién es el personaje que me falta y cómo lo consigo?

G.W.: ¡Tranquilo, Felipe, que no eres el único! Muchos jugadores nos han preguntado por este personajillo. Así que, aunque ya lo hayamos dicho anteriormente, allá va la respuesta: el último personaje es Ness de Earthbound. Tendrás que ganar la partida con tres vidas y sin "continuaciones" en el modo de dificultad normal. Ahora, ya lo sabe todo el mundo. ¿A qué estáis esperando?



WARIOLAND 3

¡Maldito volcán!

Álex Valcárcel, Barcelona:
Me paso el día jugando al maravilloso *Wario Land 3*, pero ahora me he quedado colgado en el nivel Volcano. ¿Podéis decirme dónde están las llaves y tesoros?





G.W.: ¡Tranqui, Álex, ya verás qué rápido se soluciona! Sigue nuestro consejo y te las apañarás muy bien. En primer lugar, la clave para este nivel está en el botón Arriba, que tendrás que utilizar para rodar y saltar por plataformas delgadas con el fin de romper bloques pequeños (mira las capturas). En segundo lugar, necesitarás la habilidad de nadar (excepto para la primera llave/tesoro). ¡Ánimo, tú puedes hacerlo!

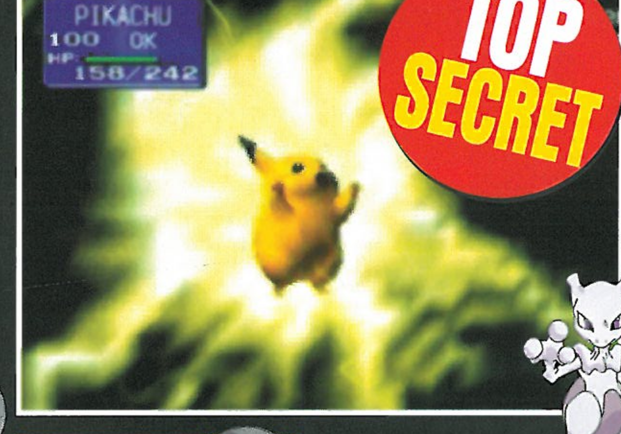
POKéMON (AZUL)



Poképroblemas

Alicia Miranda, Valencia:
Todavía no he conseguido a Porygon en Ciudad Azulona porque no consigo todo el dinero necesario. Sólo tengo 1.509 monedas y necesito 6.500. Soy un poco torpe jugando, así que necesitaría vuestra ayuda, por favor.

G.W.: ¡Oh, querida, parece que tu vida es un verdadero pokéinfierno! Pues nada mejor que un truquito para superar esa crisis monetaria. Entra en la zona de juegos y ve pulsando A. Verás que hay un montón de dinero esparcido por las baldosas. Aunque deberás gastarlo con prudencia, pues una vez recogido ya no vuelve a salir.



TOP SECRET

POKéMON STADIUM

El bueno, el feo y la foto

Jesús Moreno, Lugo:
En vuestra preview de *Pokémon Stadium* vi que podías tomar fotos de Pokémon. Lo he intentado todo en mi cartucho pero no encuentro la forma de conseguirlo. Por favor, decidme cómo se accede al modo Galería para que pueda hacer fotos yo también.

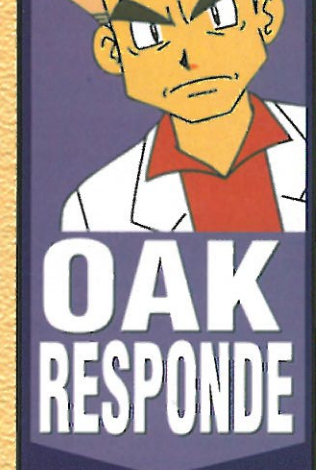
G.W.: La pregunta es buena, pero la respuesta no te va a gustar. El modo Galería no figura en la versión PAL. ¿Por qué lo mencionamos? Porque queréis lo último en juegos lo antes posible, como es natural, y eso implica, a veces, utilizar cartuchos que han salido primero en el mercado estadounidense. Normalmente no presentan grandes diferencias, pero a veces ocurre lo que ha ocurrido esta vez. Mil disculpas.

SURVIVAL KIDS

¡Mono ladrón!

Andrés Cobo, Madrid:
¡Necesito ayuda! En *Survival Kids* he llegado a la zona en la que el mono te roba tu mochila y ahora ya no sé qué tengo que hacer. ¡Sacarme de este entuerto!

G.W.: Querido Andrés, la Patrulla GW se pone a tu servicio. Lo único que has de hacer es seguir esta ruta después de haber perdido la mochila: Norte, Este, Sur y Oeste. Una vez allí, el mono te la devolverá. Un pequeño consejo para todo el mundo: incluid vuestros nombres y direcciones, y éstos se imprimirán.



OAK RESPONDE

"Un par de pokéntrenadores se han topado con un problema: cruzar una puerta. ¿Una ridiculez? Sigue leyendo..."

En el gimnasio de Ciudad Azafrán, alguien me bloquea el paso. ¿Cómo consigo pasar por la puerta?
Rubén Langa, Murcia

Oak: Mi joven entrenador, ese "alguien" es un miembro del Team Rocket (¡maldición!). Tienes un camino largo por delante, Rubén, así que prepara bien a tus Pokémon para los cruentos combates que se avecinan. ¿Listo? Estupendo. Ve al cuartel general de Silph, lucha hasta enfrentarte y ganar al entrenador Giovanni. Vuelve al gimnasio y verás que el tipo de la puerta y sus compinches han ahuecado el ala.

¡Estoy encallado! Tengo las seis primeras medallas pero no puedo entrar en el gimnasio de Isla Canela, donde hay la séptima insignia: la Medalla Volcán. ¿Me puede ayudar profesor?
César Arellano, Torrevieja (Alicante)

Oak: Será un honor, César. Ve al edificio grande en Canela. Tienes que encontrar estatuas en diferentes plantas y pulsar interruptores para poder acceder a una sala secreta, una tarea que quizá te parezca frustrante pero que no es difícil. En la sala secreta, derrota al científico. La llave del gimnasio es tuya. ¡Enhorabuena!



Jugadores extra en...

JET FORCE GEMINI



¿Quieres saber qué se siente siendo una hormiga ciborg? Ahora puedes en *JFG*. Pero antes tendrás que currarte el juego principal antes de poder desbloquear partidas multijugador extra (típico de Rare).

Completa las siguientes tareas y podrás utilizar al personaje mencionado en el modo Deathmatch:

TERMITA ESCARABAJO
Utilizando a Vela, toca el tótem escondido en la tumba de Tawfret.

HORMIGA AZUL
Toca el tótem escondido en SS Anubis (Sala del Generador Planta 2).

HORMIGA CIBORG
Utilizando a Floyd, consigue el rango de Experto en todos los niveles de Floyd (¡casi ná!).

TRIBAL FEMENINA
Consigue la llave. Utilizando a Vela toca el tótem escondido en la Mina de Rith Essa.

HORMIGA VERDE
Toca el tótem escondido de Spawn Ship (barco de carga Sewer).

TRIBAL MASCULINO
Utilizando a Lupus, recoge la Llave Magenta de Eschebone (Tórax, en el intestino izquierdo). Luego, toca el tótem escondido en el Canal Sekhmet.

TERMITA METÁLICA
Utilizando a Lupus, toca el poste escondido en Sekhmet (cruza volando el Pasillo en Espiral).

¡ESTE PAPEL HIGIÉNICO ES UNA LIJA! ¡IRÁ FATAL PARA MIS HEMORROIDES!

▲ Con estos trucos, todos los insectos tendrán que bailar al son que toque Vela.

TÁCTICAS DE EXPERTO

CUESTIÓN DE CÓDIGOS

Los mejores códigos para tu Action Replay.

Bienvenido a la sección ideal para todos aquellos a los que les gusta pasarse los juegos rápido y se declaran amantes de los trucos. En ella podréis acceder a los códigos para vuestro Action Replay de los juegos más molones. Pero antes...

¿QUÉ ES UN ACTION REPLAY?



Es un cartucho de trucos que se introduce en tu consola como si fuese uno normal. Por la parte superior tiene una ranura en la que insertar tu cartucho de N64.

¿PARA QUÉ SIRVE?
Te permite usar trucos existentes para N64 de forma fácil e, incluso, inventarte algunos por ti mismo

NOTA: Los códigos que siguen a continuación sólo son válidos para Action Replay, de forma que no intentéis introducirlos en la pantalla de códigos de los diferentes juegos, pues no funcionarán.

GOLDENEYE (N64)

Utiliza tu mando de control como si fuese un arma:
Sitúate en el arma que quieras utilizar en el menú del reloj, pulsa A y pulsa A dos veces cuando aparezca la opción "Screen". Sólo funcionará en los niveles Archive, Caverns, Cradle y Egyptian.
800B476C FFFF

Cambia la cabeza de Bond en el multijugador:
810266EF 00XX
Sustituye la XX por:
33 = Dr Doak
38 = La chica de los ojos rojos
39 = David Letterman
3A = Conan O'Brien
3B = Tom Cruise
45 = Mishkin
4A = Brosnan 1
4B = Brosnan 2
4C = Brosnan 3
4D = Bond en Siberian

Cambia los trajes de Bond en el multijugador:
819266ED 00XX
Sustituye la XX por:
04 = Fuerzas Especiales de Janus
0B = Xenia
0F = Oddjob
14 = Oficial de la marina
16 = Bond en Búnker
17 = Bond en Archives/Streets
18 = Bond en Jungle
19 = Bond en Siberian
29 = Invisible
4F = Natalya en Jungle

Mueve la cámara en las escenas animadas:
800319EB 0001

Gráficos ciborg:
8001FBBD FFFF

Gráficos de cristal:
8001FBCD FFFF

Gráficos en baja resolución:
8001FBAE FFFF

Gráficos poco detallados:
8001F80B FFFF

Modo noche:
8001FAE2 006C

Modo dolor de cabeza:
8001FAF4 00E9

TUS PREGUNTAS, TUS CRÍTICAS, TUS INQUIETUDES... TODO EN...

PIDO LA PALABRA

NO VEO TRES EN UN BURRO. ¡POR FAVOR, QUE ALGUIEN ME LEA LAS CARTAS!

¡EY, ESE JUEGO ES MÍO!

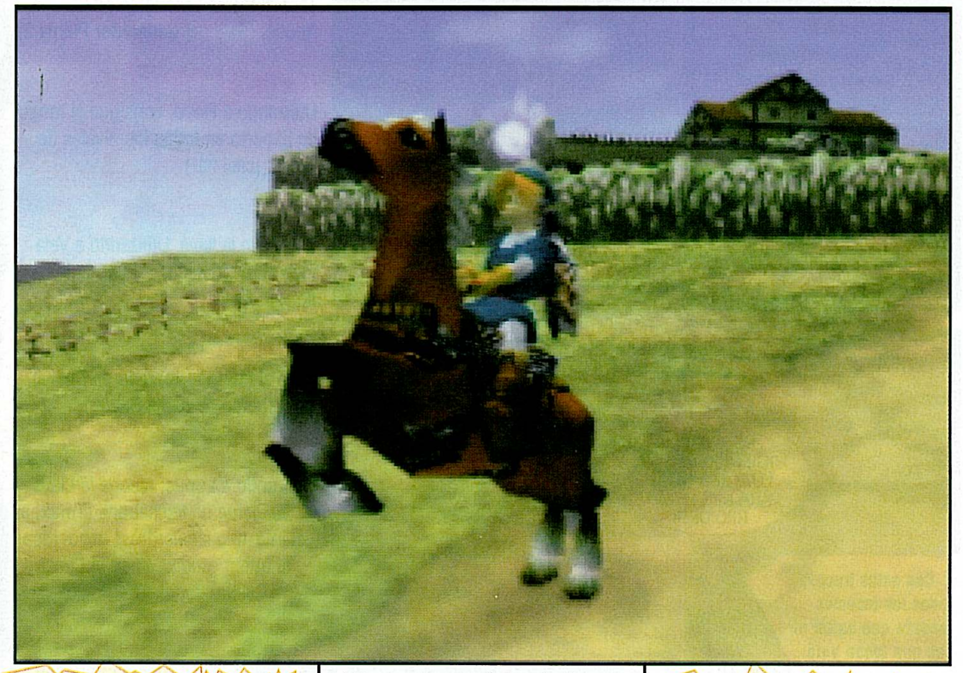
Cuando eres pequeño, tus padres te cuentan cuentos para ayudarte a dormir. Cuando creces, en el cole te explican historias que son un rollazo y tienes que intentar no dormirte. Ahora, cuéntanos tú tu historia para que nosotros podamos soñar con ese juego que se te ha ocurrido.
Este mes, la historia corre a cargo de Sergio Lanos, de Barcelona

007: A LEYENDA

James Bond regresa en este complicado juego con 19 niveles (uno referente a cada película). Cada nivel será presentado con una secuencia de la película, como la persecución en barca por los canales de *El Mundo Nunca es Suficiente*, o la escena con la *Lotus Sprit* de *La Espía que me Amó*. Los niveles tendrán jugabilidades y formatos distintos. Algunos serán en tercera persona y otros serán pruebas de conducción o de esquí. El multijugador presentará cinco niveles que pueden ser fruto de combinar otros de las misiones para un jugador. Los modos que se incluirán serán *deathmatch*, carreras de coches utilizando artilugios "made in Bond", etc. Si apareciese en Dolphin, el sistema DVD permitiría mostrar escenas de película con gran calidad y la conexión a Internet permitirá la descarga de nuevos personajes. De esta forma, lo mejor del *shooter* de Rare se combinaría con la acción de otros juegos para transmitir toda la emoción de las películas de Bond en su esplendor.

¡Genial! Incluir los mejores momentos de cada una de las películas de Bond nos parece una idea fantástica. Lo que no nos queda tan claro son los cambios bruscos entre niveles. Lo bueno de juegos como *Perfect Dark* es que es una unidad y que, cada vez que empiezas un nivel, estás deseoso de acabarlo para saber cómo evolucionará el argumento. Para el multijugador sí que nos parece algo muy novedoso. Quizá EA incorpore alguna de sus ideas para *TWINE*.





TRES TRUCOS

Hola, Games World. Me gustaría explicaros unos cuantos trucos para mis tres juegos favoritos:

1. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*
Eliminar al Link oscuro del templo del agua:
Paso 1: activar puntería Z y guarecerte detrás del escudo.
Paso 2: desenvainar la espada y empezar a atacar con el ataque con salto. Entonces él te atacará con el mismo ataque. Esquívalo mientras salta y pégale un buen corte.
Paso 3: si el paso 2 no te funciona, empieza a darle con el fuego de Din (lleva algunas pociones verdes embotelladas por si se te acaba la magia).

2. *Pokémon Rojo y Azul*
El último caramelo raro:
Paso 1: vete a Ciudad Celeste y ve al patio del hombre que te explica los poderes de las medallas.
Paso 2: Empieza a caminar pulsando el botón A (lo tienes que encontrar).
Evitar hacer una visita al sótano del casino del Team Rocket:
Paso 1: ve al centro comercial de Ciudad Azulona y compra una pokémuñeca.
Paso 2: vuelve a Pueblo Lavanda y entrega la pokémuñeca al fantasma que no te deja pasar al piso de arriba del todo.

3. *Resident Evil 2*
Invencible durante un rato:
Paso 1: tener los tres tipos de hierbas.
Paso 2: Combinar hierbas de la siguiente manera: verde con azul y, lo que salga, con la roja.

Espero que os gusten mis trucos.

Alejandro López, Barcelona

¡Y tanto que nos gustan! Sobre todo porque nosotros también compartimos tus gustos por estos tres juegazos. En ti hay madera para convertirte en un miembro de la Patrulla Games World. Si algún día hay alguna vacante, nos pondremos en contacto contigo. Mientras tanto, entrena duro, porque hay que ser muy poderoso para entrar en la Patrulla.

MEW, EL ESCURRIDIZO

Amigos de Games World. Me llamo Salvador y os mando un trucazo de *Pokémon* para Game Boy. Para ponerlo en práctica necesitas llevar encima a un Pokémon que tenga Corte, a otro que tenga Surf y a otro que tenga Vuelo por si quieres escapar. Consiste en:
Ve a la Zona Safari y entra. Sin moverte, guarda el juego. Luego, sal y el guardia te preguntará si quieres irte. Cuando te lo pregunte, dile que no. Cuando vuelvas a estar dentro, guarda el juego y apaga la Game Boy. Luego, enciéndela y sal. Lo curioso es que el guarda no te dice si quieres irte, sino que te dice que bienvenido a Zona Safari, por tanto... Bueno, ya sabéis el rollo que suelta. Dile que no quieres entrar y sal. Vete nadando a Islas Espuma y date una vuelta sin entrar en la cueva. A veces estás un rato, pero al cabo de un poquito te pone: Aviso ding-dong. Tu juego de Zona Safari se ha terminado y



Estupendo dibujo de Jaime Hernández, de Tuset. ¡Apártense, que ahí llega Taz con la entrega del paquete!

aparecerás en la casa de Zona Safari. Antes de salir graba el juego y, cuando se haya grabado, sal de la casa. Cuando salgas te encontrarás en un lugar que un amigo mío ha bautizado como las Islas Mew, porque aquí es donde te encuentras a Mew. Estas islas son como un laberinto y si no vas con cuidado por donde pisas te quedas atascado y tienes que apagar la Game Boy. Tened en cuenta que no siempre aparece Mew, aunque las Islas sí. Que tengáis suerte...

Salvador Bartra, Baleares

Enhorabuena, Salvador y muchas gracias por tu truco. Seguro que en estos momentos, todos nuestros lectores están corriendo a buscar su Game Boy con el cartucho de *Pokémon* dentro para intentar dar caza y captura a Mew, el escurridizo. Nosotros lo hemos probado en la redacción y, como tú decías, hemos visitado las Islas Mew. De todas formas, aún no hemos encontrado al gato, por lo menos, en uno de los cartuchos en los que lo hemos probado. Seguiremos intentándolo, pues no queremos perder la oportunidad de disfrutar de tan preciado Pokémon.

EN CASTELLANO

Hola nintendomaníacos. Tengo unas cuantas preguntas que haceros:
1. Para conseguir números atrasados de Games World, ¿qué tengo que hacer?
2. *El Mundo Nunca es Suficiente* o *Legend Ida: Majora's Mask*, ¿estarán traducidos o doblados al español?
3. ¿Para cuándo estará, más o menos, disponible *El Mundo Nunca es Suficiente*?
4. El Expansion Pak, ¿sólo mejora los gráficos o también memoriza las partidas?

Álex Flores, Barcelona

1. Simplemente, ir a la página 25 y recortar el cupón que aparece, marcando en él el o los números atrasados que quieres que te envíen. Tan sencillo como eso.
2. Mucho nos tememos que tanto *El Mundo Nunca es Suficiente* como *Majora's Mask* seguirán el sistema utilizado por *Perfect Dark*. Es decir, textos y menús en castellano, y voces en inglés. Parece que lo del doblaje no se estila en N64. ¿Será por falta de actores?
3. Lamentamos no darte una respuesta, pero EA no ha informado, ni siquiera más o menos, cuándo tiene previsto tal lanzamiento en España. En Estados Unidos y Gran Bretaña está anunciado para noviembre, así que, con un poco de suerte, lo tendremos aquí en navidades.
4. El Expansion Pak son 4MB extra a añadir a los 64 que ya dispone tu consola. Este periférico ayuda a mejorar la calidad gráfica y permite una mayor resolución, pero su uso no es el de guardar partidas. Para eso has de recurrir al Controller Pak.

AVENTURAS DE BOLSILLO

Hola, amigos. Me gusta mucho vuestra revista porque tengo una Game Boy Color y vosotros habláis bastante de juegos para GB. Me gustan mucho los juegos de acción y aventuras. Estoy dudando entre *Tomb Raider GBC*, *Metal Gear GB* y *Street Fighter Alpha*. ¿Cuál me aconsejáis? Por otro lado, soy fan de *Pokémon* y me gustaría saber si *Pokémon Amarillo* es una buena compra.

David Sánchez, A Coruña

Tomb Raider, *Metal Gear* y *Street Fighter* son tres juegos que hacen que aquellos que se ríen de la Game Boy Color porque la consideran una consola *menor*, se callen la boca. La elección es difícil y, como habrás podido ver en nuestras reviews, los tres juegos obtuvieron una puntuación muy similar. Sin embargo, si tenemos que escoger alguno, nos quedamos con *Metal Gear Ghost Babel*. ¿Por qué? Quizá por ser el más ingenioso. El tipo de acción que ofrece es muy diferente a todo lo que hasta ahora habíamos podido ver en GBC y, además, tiene un montón de modos, lo que hará que te dure un montón. Quédate con Snake.

En cuanto a *Pokémon Amarillo*, has de saber que la versión *Amarilla* es la mejor de todas las aparecidas hasta ahora, aunque eso no quita que el juego sea el mismo que *Rojo* y *Azul* con muy pocas variaciones. A menos que seas tan pokéadicto que quieras tenerlo todo o no tengas ni *Rojo* ni *Azul*, no te aconsejamos que inviertas todos tus ahorros en él.

PP7 DARK

Hola, Games World. Soy un auténtico fan de la N64. Mi juego favorito es *GoldenEye* (¿qué raro, no?), por eso ahora estoy tan contento de que Rare haya lanzado *Perfect Dark*, aunque sería mejor que lo protagonizase el agente Bond.
En vuestra review he visto que comparabais un juego con otro y siempre salía ganando *Perfect Dark*. Yo tengo una pregunta comparativa:
Mi arma favorita de *GoldenEye* es la PP7 con silenciador. ¿Cuál es su equivalente en *Perfect Dark*? También tengo una sencilla duda sobre la nueva consola de Nintendo, la Dolphin. ¿Cuántos bits tendrá? Teniendo en cuenta que la N64 tiene 64, supongo que, al menos, doblará la cifra, ¿no?

Víctor Daza, de Asturias, nos envía una propuesta de portada para un número de Games World: ¡Pikachu Vs la zanahoria de Tonic Trouble! Interesante...

Francisco Bermejo, e-mail

En *Perfect Dark* empiezas la mayoría de las misiones armado con la suprema y efectiva Falcon. Hay tres versiones de esta arma: normal, con silenciador y con mira telescópica. ¿Te parece buena sustituta?
En cuanto a la Dolphin (que, como habrás podido comprobar en nuestra sección Explosión Dolphin, no se llamará así), doblará, efectivamente, el número de bits de la actual N64. Ahora dinos, ¿cuánto es el doble de 64? No, no vayas a por la calculadora que ya te lo decimos nosotros: 128. No está mal, ¿eh?

¡ES TIEMPO DE... L.U.I.G.I.!

¿Qué es mejor, *Pokémon Rojo* o *Azul*, Mario o Link, comer o dormir? Algunas preguntas son realmente difíciles de responder. Es por eso por lo que hemos incorporado a nuestra redacción el súper ordenador L.U.I.G.I., capaz de aclarar aquellas dudas más inquietantes.

Querido L.U.I.G.I.
Ahora que ya me he pasado *Zelda*, los únicos juegos que podrían sustituirlo, ya que no hay más juegos de rol en N64, serían o *Holy Magic Century* o *Goemon: Mystical Ninja*. ¿Cuál de ellos me aconsejas?
Eduardo Crespo, e-mail

Clic... Clic... Es difícil sustituir a Link... *Holy Magic Century* es sólo para los fans de los RPG. *Mystical Ninja* ofrece más variedad: aventura, gráficos alocados y es una revisión de un clásico. L.U.I.G.I. prefiere a *Goemon*.

CONÉCTATE CON L.U.I.G.I.

1. Envía tus cartas con tus datos a la misma dirección que PIDO LA PALABRA indicando en el sobre L.U.I.G.I.
2. Incluye cuáles son los dos juegos entre los que no te decides.
3. L.U.I.G.I. dictará su propio veredicto.

ANÍMATE

SI TÚ TAMBIÉN QUIERES CONTARNOS ALGO, ESCRÍBENOS

NO TE LO PIENSES MÁS...

Si tienes algo que contar, compartir o preguntar, escríbenos a:
Pido la palabra
Games World
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona



UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGO

¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!

¡OH CIELOS! HAY TANTOS Y TANTOS...

40 WINKS — 85%
Plataformas con un aspecto estupendo, pero falto de originalidad.
GT | 1 jugador | 9.990 | rumble pak | memory pak



1080º SNOWBOARDING — 88%
Muy divertido si lo tuyo es surcar los montes nevados. Ideal para Yetis.
Nintendo | 1-2 jugadores | 8.490 | rumble pak | memory pak

A BUG'S LIFE — 76%
Aventuras Disney para los más pequeños de la casa.
Proein | 1 jugador | 9.990 | rumble pak | memory pak



AEROFIGHTERS ASSAULT — 69%
Un simulador de vuelo bastante aburridote. Sólo para pilotos.
Konami | 1-2 jugadores | 8.990 | rumble pak | memory pak



AIRBOARDER 64 — 75%
Algo así como el patinaje del futuro. Buen intento, pero no mantiene el equilibrio.
Spaco | 1-2 jugadores | 4.990

ALL STAR BASEBALL '98 — 80%
Un simulador deportivo muy ingenioso a la vez que realista y con gráficos excelentes.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak | 9.490 | rumble pak



ALL STAR TENNIS '99 — 79%
Sosón juego de tenis, aunque resultará atractivo para los seguidores de este deporte.
Ubi Soft | 1-4 jugadores | 7.990 | memoria en cartucho

ARMORINES — 84%
Un shooter con el motor de Turok e insectos muy inteligentes por enemigos.
Acclaim | 1-4 jugadores | expansion pak | 9..990 | rumble pak



ARMY MEN — 56%
Un cartucho malo construido sobre una idea muy buena.
3DO | 1-4 jugadores | expansion pak | 9.990

AUTOMOBILI LAMBORGHINI — 73%
Un tedioso juego de carreras con coches que parecen carracas.
Titus | 1-4 jugadores | memory pak | 13.990 | rumble pak



BATTLE TANX — 81%
Fantásticas batallas entre tanques y un modo multijugador excelente.
3DO | 1-4 jugadores | memory pak | 9.990 | rumble pak

BOMBERMAN — 65%
Una versión del clásico "pone-bombas" que no cuaja. Sólo para fans.
Nintendo | 1-4 jugadores | 8.490 | memoria en cartucho



BEETLE ADVENTURE RACING — 79%
Genial si quieres saber lo que se siente al volante de un Escarabajo.
Konami | 1 jugador | 9.990 | rumble pak | memory pak



BIO FREAKS — 74%
Un estupendo juego de lucha futurista. Para los que buscan buenos gráficos.
GT | 1-2 jugadores | en cartucho | 8.490 | rumble pak

BLAST CORPS — 86%
Destruye edificios montado en camiones de demolición. Abstenerse arquitectos.
Nintendo | 1 jugador | memory pak | 7.990 | memoria en cartucho

BODY HARVEST — 81%
Excitante RPG-*shoot' em upero* con toneladas de insectos. Para fumigadores.
Infogrames | 1 jugador | rumble pak | 5.990 | en cartucho

BOMBERMAN HERO — 69%
Una mala secuela sin modo multijugador. Para fans solitarios.
Nintendo | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 7.990 | rumble pak

BUCK BUMBLE — 72%
Un *shoot' em up* por encima de la media. No está mal, pero le falta algo.
Ubi Soft | 1 jugador | rumble pak | 8.490 | memory pak

BUST-A-MOVE 2 — 85%
Un adictivo juego en el que hay que reventar burbujas. Para enjabonados.
Acclaim | 1-2 jugadores | 8.990 | memory pak



CASTLEVANIA 64 — 82%
Una aventura en 3D cargada de vampiros y terroríficas atmósferas. Para chupasangres.
Konami | 1 jugador | memory pak | 9.990 | rumble pak

CASTLEVANIA 2 — 63%
Una fotocopia exacta del primer *Castlevania*. Muy poco original.
Konami | 1 jugador | memory pak | 11.490 | rumble pak



CHAMELEON TWIST — 71%
Un exteaño plataformas-puzzle en 3D fácil de terminar. Para versátiles
Infogrames | 1-4 jugadores | 3.990 | memoria en cartucho

CHOPPER ATTACK — 75%
Un *shooter* divertido, pero poco vistoso. Para incondicionales de los disparos.
GT | 1-4 jugadores | rumble pak | 8.990 | memoria en cartucho



COMMAND & CONQUER — 86%
Una versión del clásico de estrategia en 3D de PC. Para conquistadores.
Nintendo | 1 jugador | memoria en cartucho | 10.990 | expansion pak | rumble pak



COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98 — 79%
Una nueva entrega de FIFA que no supera a *FIFA '98*. Para amantes del Mundial.
EA | 1-4 jugadores | 4.990 | memoria en cartucho

DARK RIFT — 70%
Un juego lleno de mamporros un poco insulso para nuestro gusto.
Vic Tokai | 1-2 jugadores | 4.990 | memoria en cartucho

DESTRUCTION DERBY — 74%
Un juego de carreras en el que lo importante no es cómo corres, sino cómo chocas.
Proein | 1-4 jugadores | memory pak | 10.490 | rumble pak

DIDDY KONG RACING — 83%
Una revisión de *Mario Kart* con monos como protagonistas. Recomendable.
Nintendo-Rare | 1-4 jugadores | 8.990 | memoria en cartucho

DISNEY'S TARZAN — 65%
Los gráficos son fieles a la película, pero la jugabilidad deja que desear.
Proein | 1 jugador | 9.990 | rumble pak | memory pak

DOOM 64 — 76%
Es un clásico, pero no la mejor opción *shoot' em up* para tu N64.
GTI | 1 jugador | 3.990 | memory pak



DUKE NUKEM 64 — 73%
Divertida conversión del juego de PC. Genial para partidas multijugador.
GTI | 1-4 jugadores | memory pak | 9.400 | rumble pak | expansion pak

DUKE NUKEM: ZERO HOUR — 87%
Fantástica y esperada secuela con más tiros, más acción y más diversión.
GTI | 1-4 jugadores | 9.490 | rumble pak | memory pak



EARTHWORM JIM 3D — 74%
Conoce los pensamientos en 3D de este simpático gusano. Esperábamos más.
Virgin | 1 jugador | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak

ECW HARDCORE — 71%
Recuerda mucho a Attitude, pero sin luchadores famosos.
Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 9.990 | rumble pak



EXTREME G — 78%
Asombrosamente rápido, pero no llega a serlo tanto como *F-Zero X*. Lástima.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak | 8.490 | rumble pak



EXTREME G 2 — 84%
Diviértete con las mejores carreras sobre bicis futuristas. Quemando rueda, baby...
Acclaim | 1-4 jugadores | 8.490 | rumble pak | memory pak

F1 POLE POSITION — 66%
Un juego de Fórmula 1 con la licencia y poco más. Para seguidores.
Ubi Soft | 1 jugador | 4.990 | memory pak

F1 WORLD GRAND PRIX — 81%
Un juego muy realista con algunos tramos bastante complicados. Aun así, el más completo.
Nintendo | 1-2 jugadores | 5.990 | rumble pak | en cartucho

F1 WORLD GRAND PRIX 2 — 76%
Muy similar a la primera parte, por lo que no llega a sorprender.
Nintendo | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak | expansion pak

FIFA '98 — 83%
Aunque cuenta con sus defectos, sigue siendo la entrega de FIFA que más nos gusta.
EA | 1-4 jugadores | 7.990 | memory pak



FIFA '99 — 81%
Un buen juego, pero no corrige los errores de la saga. No puede con *ISS*.
EA | 1-4 jugadores | 9.990 | rumble pak | memory pak



FIGHTERS DESTINY — 82%
Un fantástico *beat' em up* con animaciones suaves como el culito de un bebé.
Ubi Soft | 1-2 jugadores | memory pak | 11.990 | rumble pak

FLYING DRAGON — 68%
Un juego que intenta hacerle sombra a *Tekken*, pero que no lo consigue.
Proein | 1-2 jugadores | 8.490 | rumble pak | memory pak



FORSAKEN — 82%
Entra en una nueva dimensión con este *shoot' em up* futurista. Para visionarios.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak | 12.990 | rumble pak

F-ZERO X — 88%
La velocidad convertida en cartucho de N64 y apoyada en un gran juego.
Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 5.490 | rumble pak



GEX 64: ENTER THE GECKO — 61%
Sus creadores creían que conseguirían un nuevo *Mario 64*, pero no fue así.
GTI | 1 jugador | memory pak | 11.990 | rumble pak



GLOVER — 85%
Una aventura en 3D muy divertida que sentará como un guante a los plataformeros.
Hasbro | 1 jugador | memoria en cartucho | 9.990 | rumble pak

GOEMON 2 — 70%
Una mala secuela en 2D del fantástico *Mystical Ninja*.
Konami | 1-2 jugadores | 10.990 | rumble pak | en cartucho

HEXEN — 70%
Un intento de *Quake* con un modo multijugador nada adictivo. Para fans de la Edad Media.
GTI | 1-4 jugadores | 5.490 | memory pak

HOLY MAGIC CENTURY — 75%
Adecuado para aquellos que quieren introducirse en el mundo de los RPG.
Konami | 1 jugador | 8.990 | memory pak

HOT WHEELS TURBO RACING — 78%
Coches de juguete y circuitos repletos de piruetas y saltos espectaculares.
EA | 1-2 jugadores | memory pak | 9.990 | rumble pak

HYBRID HEAVEN — 77%
Una mezcla de RPG y *beat' em up* protagonizado por aliens horripilantes.
Konami | 1 jugador | memory pak | 11.990 | rumble pak | expansion pak



HYDRO THUNDER — 86%
Carreras acuáticas frenéticas con una excelente jugabilidad.
Infogrames | 1-4 jugadores | memory pak | 8.990 | rumble pak | expansion pak

IGGY'S RECKIN' BALLS — 67%
Carreras de bolas por diferentes niveles. Difícil y muy aburrido.
Acclaim | 1-4 jugadores | 7.990 | rumble pak | memory pak



INTERNATIONAL TRACK & FIELD — 80%
Un revientamandos deportivo de lo más divertido para jugar acompañado.
Konami | 1-4 jugadores | 9.990 | rumble pak | memory pak

ISS 64 — 90%
Fue el mejor juego de fútbol... hasta que llegó *ISS '98*.
Konami | 1-4 jugadores | 2.990 | memory pak

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS — 60%
Carreras sobre barro son una pinta excelente y poco más.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak | 9.990 | rumble pak | expansion pak



KNIFE EDGE — 59%
Un *shoot' em up* muy por debajo de la media. Nada recomendable.
Spaco | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 4.990 | rumble pak

KNOCKOUT KINGS 78%

Boxeo muy real, pero demasiado fácil en el modo para un jugador.
EA | 1-2 jugadores
9.990 | rumble pak

LODE RUNNER 72%

Una versión de un antiguo juego de puzzles para Commodore 64. Pieza de museo.
Infogrames | 1-2 jugadores | memoria en cartucho
7.990 | | rumble pak

LYLAT WARS 82%

Acción espacial con un diseño de niveles muy creativo. Emocionante a cada minuto.
Nintendo | 1-4 jugadores
4.990 | rumble pak | memoria en cartucho

MACE: THE DARK AGE 79%

Un buen *beat' em up*, aunque un poco fácil en el modo para un jugador.
GTI | 1-2 jugadores
10.990 | memoria en cartucho

MADDEN 64 80%
Un buen juego de fútbol americano que se ha ido quedando obsoleto con el tiempo.
EA | 1-4 jugadores
9.490 | rumble pak | memory pak

MAGICAL TETRIS CHALLENGE 76%

Diversión a piezas. No aporta ninguna novedad a los juegos bajo la licencia *Tetris*.
Proein | 1 jugador
9.990 | memoria en cartucho

MARIO GOLF 89%

Un gran juego de golf con un montón de personajes y modos muy divertidos.
Nintendo | 1-4 jugadores | memory pak
9.490 | rumble pak | GB pak

MARIO KART 64 92%

La jugabilidad de este juego de carreras es de las mejores que hemos disfrutado.
Nintendo | 1-4 jugadores | memory pak
5.990 | | memoria en cartucho

MARIO PARTY 84%
Si buscas un multijugador al que puedas dedicarle horas y horas, éste es el tuyo.
Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho
9.490 | rumble pak

MICHAEL OWEN'S WLS 2000 82%

Un buen intento. El segundo mejor juego de fútbol para N64.
THQ/Proein | 1-4 jugadores
11.990 | rumble pak | memory pak

MICRO MACHINES 64 TURBO 84%

Carreras de mini-coches por escenarios familiarmente sorprendentes.
Codemasters | 1-8 jugadores | memory pak
9.990 | rumble pak

MILO'S ASTRO LANES 55%

¿Te apetece jugar a bolos? Un consejo: sacia tus ganas jugando al de verdad.
Interplay | 1-4 jugadores
8.490 | rumble pak | memoria en cartucho

MISCHIEF MAKERS 80%

Extravagante plataformas en 2D que te mantendrá enganchado horas.
Nintendo | 1 jugador
8.990 | rumble pak | memoria en cartucho

MISSION: IMPOSSIBLE 68%

Un juego mediocre sobrevalorado por algunos por la fama conseguida.
Infogrames | 1 jugador
7.490 | memoria en cartucho | rumble pak

MONACO GRAND PRIX 80%

Este cartucho supone un reto para las series F-1 que se salda con empate.
Ubi Soft | 1-2 jugadores
7.990 | rumble pak | memory pak

MONSTER TRUCK MADNESS 67%
Camiones con ruedas gigantes. Hasta aquí bien, pero las carreras dejan mucho que desear.
Proein | 1-4 jugadores
9.490 | rumble pak

MORTAL KOMBAT 4 80%

Uno de los pocos *MK* que vale la pena de entre todos las versiones que hay.
GTI | 1-2 jugadores | memory pak
10.990 | rumble pak

MULTI RACING CH'SHIP 68%

Demasiado fácil para ser un juego de carreras que perdure en el tiempo.
Infogrames | 1-2 jugadores
13.490 | memory pak

MYSTICAL NINJA 85%

Imagínate que Super Mario fuese un RPG. Pues bien, aquí lo tienes, pero con Goemon.
Konami | 1 jugador
11.490 | memory pak

NAGANO WINTER OLYMPICS 55%
Todos los deportes de unas olimpiadas de invierno. Pero te deja frío.
Konami | 1-4 jugadores
11.990 | rumble pak | memory pak

NASCAR '99 60%

Si buscas emociones fuertes, velocidad y acción, éste no es tu juego.
EA | 1-2 jugadores | memory pak
7.990 | rumble pak

NBA COURTSIDE 89%

Puro entretenimiento. De eso se trata el baloncesto, ¿no?
Nintendo | 1-4 jugadores | memory pak
5.990 | rumble pak | memoria en cartucho

NBA IN THE ZONE 42%

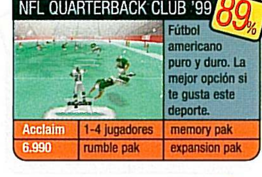
Un juego de baloncesto mediocre con la licencia oficial y poco más.
Konami | 1-4 jugadores
9.990 | memoria en cartucho

NBA JAM 2000 87%

Un buen juego de baloncesto que combina un simulador y un modo jam salvaje.
Acclaim | 1-4 jugadores
9.990 | rumble pak | expansion pak

NBA LIVE '99 65%

Es jugable, pero está muy lejos de convertirse en guía de baloncesto.
EA | 1-4 jugadores | memory pak
9.490 | rumble pak

NFL QUARTERBACK CLUB '99 89%

Fútbol americano puro y duro. La mejor opción si te gusta este deporte.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak
6.990 | rumble pak | expansion pak

NHL '99 75%
Kilos y kilos de acción sobre una pista helada. Para deleite de sus seguidores.
EA | 1-4 jugadores
8.490 | rumble pak | memory pak

NHL BREAKAWAY '99 68%

Una nueva entrega de la serie que no consigue hacernos olvidar la anterior.
Acclaim | 1-4 jugadores
6.990 | rumble pak | memory pak

NUCLEAR STRIKE 78%

Un clásico *shooter* revisitado con acierto.
Proein | 1 jugador | memory pak
10.990 | rumble pak

OFF ROAD CHALLENGE 55%
Carreras de camiones que no te permiten sentir la rudeza de sus motores.
GTI | 1-2 jugadores
8.990

OPERATION WINBACK 83%
Una genial mezcla de sigilo y la acción pistolera más salvaje.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak
9.990 | rumble pak | expansion pak

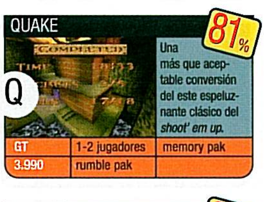
PENNY RACERS 65%

Bonito y divertido diseño de vehículos. Lamentablemente, es lo único que tiene.
Proein | 1-4 jugadores
9.990 | rumble pak | memory pak

PGA EUROPEAN GOLF 75%
Golf serio y profesional. La contrapartida de Mario.
Infogrames | 1-2 jugadores
8.990 | memory pak

PILOTWINGS 64 89%

Un simulador de vuelo muy divertido. Una muestra de los mejores gráficos de N64.
Nintendo | 1 jugador
5.990 | memoria en cartucho

QUAKE 81%

Una más que aceptable conversión del este espeluznante clásico del *shoot' em up*.
GT | 1-2 jugadores | memory pak
3.990 | rumble pak

QUAKE II 93%

Magnífica secuela que supera en muchos puntos al original. ¡Y vaya multijugador!
GTI | 1-4 jugadores | expansion pak
9.490 | rumble pak | memory pak

RAINBOW SIX 87%

Un juego que demuestra el famoso refrán: más vale sigilo que ir pegando tiros.
Proein | 1-2 jugadores | memory pak
9.990 | rumble pak | expansion pak

RAKUGA KIDS 82%
Un fantástico *beat' em up* más alocado que una cabra tirolesa.
Konami | 1-2 jugadores
8.490 | rumble pak | memoria en cartucho

RAMPAGE 2 55%

La segunda parte de un arcade que ha pasado con más pena que pena.
Midway | 1-3 jugadores
8.990 | rumble pak | memory pak

RAT ATTACK 67%

Un arcade al estilo clásico. Difícil, repetitivo y aburrido.
Proein | 1-4 jugadores
9.990 | memory pak

RAYMAN 2 85%

Un magnífico plataformas sin niebla y con gráficos fantásticos.
Ubi Soft | 1 jugador | expansion pak
9.990 | rumble pak | memory pak

READY 2 RUMBLE BOXING 87%
Un beat 'em up con estilo y humor, pero sin fiereza.
Infogrames | 1-2 jugadores | memory pak
9.990 | rumble pak

RE-VOLT 77%

¡Alucina! Un juego de carreras con coches teledirigidos.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak
3.990 | rumble pak | expansion pak

RIDGE RACER 64 91%

Muy veloz y absolutamente fantástico. El rey de la pista.
Nintendo | 1-4 jugadores | memory pak
8.990 | rumble pak

ROCKET: ROBOT ON WHEELS 91%

Un plataformas refrescante con aportaciones realmente imaginativas.
UbiSoft | 1-4 jugadores
9.990 | rumble pak | en cartucho

ROADSTERS 91%

Un serio candidato para los que disfrutan con los juegos de coches. Apostamos por él.
Virgin | 1-2 jugadores | controller pak
9.990 | rumble pak | expansion pak

ROBOTRON 64 70%

Un *shoot' em up* con aspecto retro. Lamentablemente se hace aburrido.
GTI | 1-2 jugadores | memory pak
11.990 | rumble pak | expansion pak

ROGUE SQUADRON 79%
Aunque tiene una pinta fantástica, el resultado es un *shoot' em up* un poco limitado.
Nintendo | 1 jugador | rumble pak
9.490 | memoria en cartucho | expansion pak

RUGRATS TREASURE HUNT 59%

Un aburrido juego de mesa bajo la licencia de estos bebés de los dibujos.
Proein | 1-4 jugadores | memory pak
9.990 | rumble pak

RUSH 2: EXTREME RACING USA 71%

Una nueva entrega de la serie *San Francisco Rush* levemente mejorada.
GTI | 1-2 jugadores
7.990 | rumble pak | memory pak

SAN FRANCISCO RUSH 70%

Un satisfactorio juego de carreras con un problema: te olvidarás de él muy rápido.
Acclaim | 1-2 jugadores | memory pak
6.490 | rumble pak

S.C.A.R.S. 75%

Carreras de animales. Aunque es bueno, no llega a la altura de *Mario Kart*.
Ubi Soft | 1-4 jugadores
11.990 | rumble pak | memory pak

SHADOWS OF THE EMPIRE 73%
Si fuese un juego de *Star Wars*, diríamos que la Fuerza se ha despertado en él.
LucasArts | 1 jugador
10.990 | memoria en cartucho

SNOWBOARD KIDS 79%

Una monada de juego que ofrece más de lo que aparenta.
Nintendo | 1-4 jugadores
5.990 | rumble pak | memoria en cartucho

SOUTH PARK 66%
Shoot' em up protagonizado por unos deslenguados personajes. Se hace aburrido.
Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho
9.990 | rumble pak | expansión pak

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK 79%

Un videojuego de mesa divertido, pero en inglés.
Acclaim | 1-4 jugadores
9.990 | rumble pak | expansión pak

SOUTH PARK RALLY 82%
Un buen competidor para Mario Kart repleto de groserías.
Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho
9.990 | rumble pak

SPACE INVADERS 78%

El original matamarcianos con la misma jugabilidad y nuevos gráficos.
Proein | 1-2 jugadores | memoria en cartucho
11.490 | rumble pak

SPACESTATION SILICON VALLEY 90%
Fantástico juego de plataformas cargado de interesantes puzzles.
Take 2 | 1 jugador
9.490 | memoria en cartucho

STARSHOT 64%

Correcto juego de plataformas en 3D al que sólo le falta un poco de emoción.
Infogrames | 1-4 jugadores
6.990 | memoria en cartucho

STAR WARS EPISODE 1: RACER 85%

Carreras futuristas con todo lujo de detalles y con el prota de la película.
Nintendo | 1-2 jugadores | memoria en cartucho
9.490 | rumble pak | expansión pak

SUPERCROSS 2000 80%
Carreras de motos con un control difícil de manejar.
EA | 1-2 jugadores
9.990 | rumble pak | expansión pak

SUPERMAN 50%

La mejor forma de malgastar el dinero que tienes. Un bodrio.
Titus | 1-4 jugadores | memoria en cartucho
6.990 | rumble pak

TAZ EXPRESS 83%
Una mezcla de puzzles y plataformas divertida e ingeniosa y con un prota fabuloso.
Infogrames | 1 jugador
9.990 | memoria en cartucho

THE NEW TETRIS 88%
Magnífica versión. Sin duda, la mejor forma de jugar a los bloques cayentes en N64.
Nintendo | 1-4 jugadores
9.450 | rumble pak

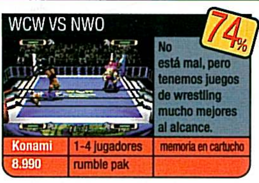
TETRISPHERE 68%
Difícil, pero que muy difícil, adaptación del clásico. Nos quedamos con el original.
Nintendo | 1-2 jugadores
6.990 | memoria en cartucho

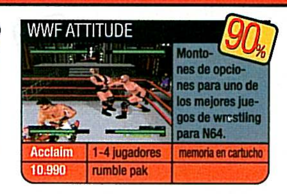
¡CARTUCHOS FUERA! UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS

¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!

V-RALLY '99 80%

El mejor juego de carreras para N64. Velocidad con todas sus letras.
Infogrames 7.490 | 1-2 jugadores | rumble pak | en cartucho

WCW VS NWO 74%

No está mal, pero tenemos juegos de wrestling mucho mejores al alcance.
Konami 8.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho

WWF ATTITUDE 90%

Montones de opciones para uno de los mejores juegos de wrestling para N64.
Acclaim 10.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho

TONIC TROUBLE 80%

Plataformas en 3D al más puro estilo de la N64. Un poco facilón.
Ubi Soft 8.490 | 1 jugador | rumble pak | memoria en cartucho

TOP GEAR RALLY 2 87%

El mejor simulador de rallys para N64 hasta el momento.
Proein 10.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho

TUROK: RAGE WARS 88%

Excelente multijugador con las armas más mortíferas y montones de opciones.
Acclaim 9.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | expansion pak

WAIALAE GOLF 59%

Ni tiene la diversión ni la jugabilidad de *Mario Golf*. Pero es más real.
Nintendo 5.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho


WETRIX 72%
Apasionante juego de puzzles basado en *Tetris* pero pasado por agua.
Infogrames 6.490 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho

WWF WARZONE 85%
Clásico juego de wrestling que sólo ha sido mejorado por *Attitude*.
Acclaim 10.490 | 1-4 jugadores | rumble pak | en cartucho

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 93%

Estupendo simulador de *skateboard* cargado de momentos emocionantes.
Proein 11.990 | 1-2 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho | expansión pak

TOY STORY 2 87%

Gráficos estupendos y toda la magia y la diversión del film de Disney.
Proein 8.990 | 1 jugador | memoria en cartucho

VIGILANTE 8 73%

Shooter en primera persona y en 3D. No está mal, pero tampoco bien.
Proein 10.490 | 1-4 jugadores | en cartucho | expansión pak

WAVE RACE 64 85%

Juego de carreras sobre motos acuáticas. Emoción hasta el último momento.
Nintendo 5.990 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho

WIPEOUT 64 87%

El clásico dentro de los juegos de carreras del futuro. Muy bueno.
Midway 9.490 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho

WWF WRESTLEMANIA 2000 85%

Enormes luchadores, escenarios increíbles y un control sencillo.
THQ/PROEIN 9.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho

TOP GEAR OVERDRIVE 73%

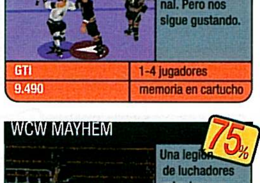
Sería uno de los mejores si no fuese tan repetitivo
Nintendo 8.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho | expansión pak

TUROK: DINOSAUR HUNTER 80%

Uno de los mejores *shoot' em up* para N64 que ha ido mejorando con las secuelas.
Acclaim 4.990 | 1 jugador | memoria en cartucho

VIGILANTE 8 2ND OFFENCE 58%

Una salvaje carnicería sobre cuatro ruedas falta de diversión.
Proein 11.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | en cartucho | expansión pak

W GRETZKY'S HOCKEY '98 72%

Muy parecido al original. Pero nos sigue gustando.
GTI 9.490 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho

WORLD DRIVER CH'SHIP 90%

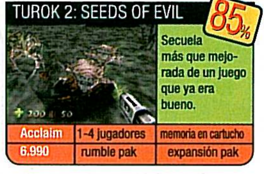
Uno de los mejores títulos de carreras de todos los tiempos. Debes tenerlo
Infogrames 9.490 | 1-2 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho

XENA: WARRIOR PRINCESS 87%

La guerrera más famosa nos da una lección en este *beat' em up.*
Titus 9.490 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho | expansión pak

TOP GEAR RALLY 87%

Carreras a toda velocidad con coches y circuitos alucinantes. ¡Mola!
Nintendo 8.990 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho

TUROK 2: SEEDS OF EVIL 85%

Secuela más que mejorada de un juego que ya era bueno.
Acclaim 6.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho | expansión pak

VIRTUAL POOL 64 78%

Simulador de billar muy completo con gráficos muy trabajados.
Proein 10.490 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho

WCW MAYHEM 75%

Una legión de luchadores entre los que escoger, y miles de modos de lucha.
EA 9.490 | 1-4 jugadores | rumble pak

WORMS ARMAGEDDON 86%

Estrategia, diversión y mucha acción se mezclan en este cartucho.
Infogrames 8.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho

YOSHI'S STORY 82%

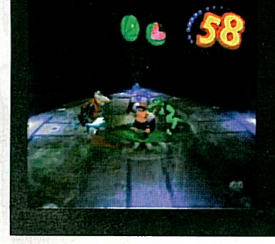
Cursi juego de plataformas en 2D, muy divertido y con una gran jugabilidad.
Nintendo 6.990 | 1 jugador | memoria en cartucho

LOS MEJORES JUEGOS PARA TU N64 ¡HAZTE CON ELLOS!

BANJO-KAZOOIE 91%
¡El plataformas con mejor aspecto!
Nintendo/Rare 8.990
1 jugador Rum Pak
¿Por qué es guai? Un gran plataformas al estilo de *Mario*, pero más grande.
Truco GW: En el nivel del castillo de arena de la Cueva del Tesoro, introduce "CHEAT" y, después, "LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS" para conseguir vidas infinitas.



DONKEY KONG 64 94%
¡El plataformas más grande!
Nintendo/Rare 12.990
1-4 jugadores Expansion Pak
¿Por qué es guai? Un plataformas enorme, vistoso e ingenioso. Es una delicia jugar con él.
Truco GW: Salva tu partida y pulsa reset. Recargarás la munición de tus simios.



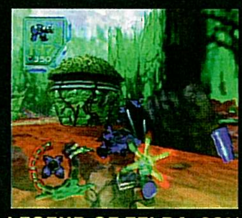
GOLDENEYE 007 95%
¡El mejor *shooter* para cuatro!
Rare 5.990
1-4 jugadores Rum Pak
¿Por qué es guai? Sólo hace falta echar una partida para saberlo.
Truco GW: En el tanque, lanza una mina. Entonces, cambia al proyectil del tanque para lograr una coraza extra.



ISS '98 92%
¡El mejor simulador de fútbol!
Konami 3.990 1-4Jugadores
Mem Pak Rum Pak
¿Por qué es guai? El mejor juego de fútbol de la historia. Si no lo tienes, ya tardas.
Truco GW: Para jugadores cabezones, pulsa en la pantalla de títulos C-abajo (x2), C-arriba (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), B, A, mantén pulsado Z y pulsa Start.



JET FORCE GEMINI 90%
¡El mejor matainsectos!
Nintendo/Rare 9.490
1-4 jugadores Mem Pak
¿Por qué es guai? Fantásticas armas, insectos y unos personajes geniales.
Truco GW: Vuelve a visitar las zonas anteriores con otro personaje para acceder a nuevas áreas.



LEGEND OF ZELDA 96%
¡El mejor juego de la historia!
Nintendo 8.490
1 jugador Rum Pak
¿Por qué es guai? El equilibrio perfecto entre historia, jugabilidad y gráficos.
Truco GW: Ve a la cabaña del pescador como Link adulto y pesca 7'5 kilos de pescado para obtener la escama dorada. Podrás bucear hasta 8 metros.



PERFECT DARK 98%
¡El shooter más completo y perfecto!
Nintendo 10.990 1-4 jugadores
Mem pak Rum Pak Exp Pak En cartucho
¿Por qué es guai? Joanna Dark logra superar al agente Bond. ¡Necesitarás meses y meses para ver el juego entero!
Truco GW: Supera los Retos en el multijugador para acceder a nuevos niveles, armas y personajes.



POKéMON STADIUM 91%
¡Los mejores pokécombates en 3D!
Nintendo 12.990 1-4 jugadores
memoria en cartucho
¿Por qué es guai? Tus Pokémon cobran vida en maravillosas 3D y con excelentes animaciones.
Truco GW: Para atacar siempre en primer lugar, utiliza Pokémon muy veloces, como Articuno.



RESIDENT EVIL 2 93%
¡El juego más espeluznante!
Virgin/Capcom 13.990
1 jugador En cartucho Rum Pak
¿Por qué es guai? Siente cómo el miedo se apodera de tus dedos. Mucha sangre y muchas horas de juego.
Truco GW: Combina las hierbas roja y verde para conseguir una pócima de salud más potente (y más rica).



SHADOW MAN 90%
¡Tenebrosa aventura en 3D!
Acclaim 10.490 1 jugador
Rum Pak Mem Pak Exp Pak
¿Por qué es guai? Impresionantes gráficos, una historia muy elaborada, y toneladas de miedo y maldad.
Truco GW: Si tienes poca salud, no utilices el Asson, pues no extrae energía de los malos que matas.



SUPER MARIO 64 96%
¡El mejor plataformas del mundo!
Nintendo 7.990
1 jugador En cartucho
¿Por qué es guai? Calidad y nada más que calidad. Revolucionó el género.
Truco GW: Si tu barra de poder está baja, métete en la piscina más cercana. Cuando salgas a la superficie estarás recuperado.

SUPER SMASH BROS 93%
¡El *beat 'em up* más divertido!
Nintendo 8.990
1-4 jugadores Rumble Pak
¿Por qué es guai? Aunque tiene un aspecto infantil, es un fantástico juego de lucha.
Truco GW: Para enviar a tu oponente contra la pantalla, pulsa Arriba, Arriba y Arriba+B para conseguir un triple salto.





GAMEBOY COLOR

Nunca en un bolsillo había cabido tanto juego, así que mejor será que vayas abriendo un sitio en el bolso de tu hermana. Aquí tienes un directorio con los juegos de Game Boy.

CONKER'S POCKET TALES — 85%
C



Fantástico RPG de los creadores de *Donkey Kong 64*. Imprescindible.

Nintendo-Rare · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

ISS '99 — 78%



Un buen juego de fútbol superior a la media. No alcanza la calidad de N64

Konami · 1 jugador · 5.890 · sin enlace

MOON PATROL/SPY HUNTER — 75%

Dos juegazos de los clásicos en un solo cartucho. Arcade retro por parejas.

Midway · 1 jugador · 4.990 · con enlace

RONALDO V-FOOTBALL — 89%

Llena un vacío en lo que a juegos de fútbol de calidad se refiere. Tiene mucho estilo.

Infogrames · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING — 85%

El juego más rápido y tenso que ha pasado por la GBC, pero bastante difícil.

Ubi Soft · 1-2 jugadores · 5.995 · sin enlace

DRAGON WARRIOR MONSTERS — 89%
D



Un fantástico RPG competidor directo de Pokémon.

Proein · 1-2 jugadores · 5.990 · con enlace

KLAX — 83%
K



Un absorbedor juego al estilo de Tetris, pero bastante más difícil.

Midway · 1 jugador · 4.990 · sin enlace

MR. NUTZ — 85%



Ofrece el entretenimiento deseado en los juegos de este tipo.

Infogrames · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

R-TYPE DX — 91%



R Type, *R Type II* y *R Type DX* en un solo cartucho. Todo calidad.

Nintendo · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

TARZAN — 84%
T



Los gráficos de este plataformas hacen honor a los creadores de la película.

Disney · 1-2 jugadores · 5.490 · sin enlace

A BUG'S LIFE — 67%
A



Un clásico plataformas con los personajes de Bichos como protagonistas.

THQ · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

DRIVER — 92%



Uno de los juegos más divertidos, adultos y atractivos disponibles para GBC.

GT/Infogrames · 1 jugadores · 6.490 · sin enlace

LA MÁSCARA DEL ZORRO — 80%
L



Aventuras, emoción, amor, combates y un héroe capaz de todo.

UbiSoft · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

NBA JAM '99 — 78%
N



El hermano pequeño de los juegos de baloncesto. Fiel al resto de versiones.

Acclaim · 1-2 jugadores · 5.990 · con enlace

SILVESTRE Y PIOLÍN — 74%

Demasiado simple, aunque conserva una buena mezcla de estilos.

Infogrames · 1 jugador · 4.990 · sin enlace

TETRIS DX — 90%

Hay muchos como él, pero éste es la mejor versión. El clásico en estado puro.

Nintendo · 1-2 jugadores · 4.990 · sin enlace



ALL STAR TENNIS 99 — 77%



Un más que aceptable juego de tenis, aunque le falta un poco de atractivo.

Ubi Soft · 1 jugador · 5.995 · sin enlace

EARTHWORM JIM MENACE — 76%
E



Un loco videojuego cargado de humor que puede hacerte perder los nervios más de una vez.

Virgin · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

LE MANS 24 HORAS — 83%



Uno de los pocos juegos de carreras que exprime a tope la GBC.

Infogrames · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

PAC MAN — 88%
P

Un clásico que vuelve a sorprendernos.

Acclaim · 1-2 jugador · 5.990 · sin enlace

SOCCER MANAGER — 83%
S

Un estupendo simulador para convertirte en entrenador de fútbol.

Acclaim · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

TOP GEAR POCKET — 79%

Juego de carreras, aunque te olvidarás de él muy rápido. Funciona con Rumble Pak.

Nintendo · 1 jugador · 6.490 · sin enlace

ANTZ — 78%



Alegre, clásico y divertido plataformas que no aporta nada nuevo al género.

Infogrames · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

GAME & WATCH GALLERY 3 — 88%
G

Más clásicos de Nintendo reconvertidos en su máximo esplendor y a color.

Nintendo · 1-2 jugadores · 5.990 · con enlace

LOGICAL — 70%

Complicado juego de puzzles que, aunque parece atractivo, no tiene gancho

Proein · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

PAPYRUS — 80%



Los gráficos de este plataformas hacen de él una buena propuesta.

Ubi Soft · 1 jugador · 5.995 · sin enlace

SPACE STATION SILICON VALLEY — 86%

Fantástico juego de puzzles que te pasea por un espacio bizarro y alocado.

Take 2 · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

TOMB RAIDER — 90%



Gráficos excelentes y una historia súper absorbente. De lo mejor para GB.

Proein · 1 jugador · 6.990 · sin enlace



ASTERIX — 80%

Una genial aventura con muchos mamporros y minijuegos muy entretenidos.

Infogrames · 1-2 jugadores · 5.990 · con enlace

GEX: ENTER THE GECKO — 85%



Sorprendente plataformas de la mano del lagarto más holgazán de todos.

Proein · 1 jugador · 6.490 · sin enlace

LUCKY LUKE — 77%



Aburrido para los expertos, completo para los que disfrutan de lo simple.

Infogrames · 1 jugador · 5.490 · sin enlace

PATO LUCAS: NEGOCIOS PATOSOS — 80%



Las animaciones de los personajes son excelentes en este plataformas.

Infogrames · 1 jugador · 5.995 · sin enlace

SPIROU — 87%

Curioso plataformas repleto de personajes e ideas de cómic.

Ubi Soft · 1 jugador · 5.995 · sin enlace

TUROK: RAGE WARS — 89%



Una nueva aventura de Turok con movimientos en 3D.

Acclaim · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

AZURE DREAMS — 81%



Un nuevo RPG al estilo de *Pokémon* que aporta frescura al género.

KONAMI · 1-2 jugadores · 5.990 · con enlace

GRAND THEFT AUTO — 72%



Estupenda conversión de un juego salvaje y fuera de la ley.

Proein · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

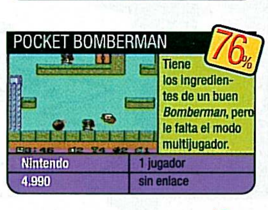
MARIO GOLF — 90%
M



Fantástico juego de golf con ingredientes de un RPG.

Nintendo · 1-2 jugadores · 5.990 · con enlace

POCKET BOMBERMAN — 76%



Tiene los ingredientes de un buen *Bomberman*, pero le falta el modo multijugador.

Nintendo · 1 jugador · 4.990 · sin enlace

SPY VS SPY — 80%



Acción a base de trampas y un modo multijugador completísimo.

Spaco · 1-2 jugadores · 5.490 · sin enlace

V-RALLY — 70%
V



No te mantendrá pegado al volante, aunque tampoco te hará saltar del coche.

Infogrames · 1-2 jugadores · 5.490 · sin enlace

BELLA Y BESTIA — 83%
B



Estupendo juego de mesa que ofrece horas de diversión.

Nintendo · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

HALLOWEEN RACER — 83%
H



Carreras de fantasmas que destacan por sus gráficos y sus cuidados paisajes.

Virgin · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

MARTIAN ALERT — 92%



Una aventura maravillosa y sorprendente para compartir.

Infogrames · 1-2 jugadores · 5.990 · con enlace

POKÉMON AMARILLO — 95%



Una mejora sustancial de *Rojo* y *Azul* en compañía de Pikachu.

Nintendo · 1-2 jugadores · 5.990 · con enlace

STAR WARS: RACER — 89%

Magnífica conversión del juego de N64. Veloz y con rumble pak incorporado.

Nintendo · 1-2 jugadores · 5.990 · con enlace

WACKY RACES — 84%
W



El título de carreras más rápido y competentes de los disponibles para tu GB

Infogrames · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

BUGS & LOLA: OPERATION — 73%



¿Qué hay de nuevo viejo? Poquita cosa, pero sí entretenimiento asegurado

Infogrames · 1 jugador · 4.990 · sin enlace

HEXCITE — 78%



Tiene el aspecto de un puzzle chino y es complicado como un rompecabezas.

Ubi Soft · 1-2 jugadores · 4.490 · sin enlace

METAL GEAR GB — 92%



Uno de los mejores y más grandes juegos para GB. Imprescindible.

Konami · 1-2 jugadores · 5.990 · con enlace

QUEST FOR CAMELOT — 73%
Q



Un sucedáneo de Zelda que, pese a su aspecto depurado, no es tan divertido.

Nintendo · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

STREET FIGHTER ALPHA — 86%

Por fin la GBC cuenta con el *beat' em up* que se merecía. Una pasada.

Virgin · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

WARIO LAND 3 — 93%



Wario se reinventa a sí mismo y vuelve a sorprendernos.

Nintendo · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4 — 70%



El regreso de Bugs es un juego sencillo, pero muy entretenido.

Proein · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

INTERNATIONAL KARATE — 85%
I



Un genial juego de lucha que no recurre a la espectacularidad.

Virgin · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

MICKEY'S RACING — 91%



Un maravilloso juego de carreras de la mano de Rare.

Nintendo/Rare · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

RAYMAN — 87%
R



Estupendo plataformas con mucho color y un héroe sin par.

Ubi Soft · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

SUPER MARIO BROS DX — 91%

El padre entre los padres de los plataformas para GBC. Imprescindible.

Nintendo · 1-2 jugador · 5.990 · con enlace

WORMS: ARMAGEDDON — 75%



Alucinante versión del juego de PC, sin todos los detalles.

Infogrames · 1-2 jugadores · 5.990 · sin enlace

BUST-A-MOVE 4 — 81%



Game Boy se adapta perfectamente a este divertidísimo juego. Sea bienvenido.

Acclaim · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

INTERNATIONAL TRACK & FIELD — 81%



Estupendo juego de deportes que incluye un modo RPG.

Konami · 1-2 jugadores · 5.990 · con enlace

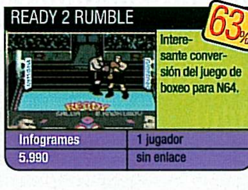
MISSION: IMPOSSIBLE — 86%



Suculento cartucho con la mejor acción y las escenas más trepidantes de la película.

Infogrames · 1 jugador · 5.490 · sin enlace

READY 2 RUMBLE — 63%



Interesante conversión del juego de boxeo para N64.

Infogrames · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

SUPREME SNOWBOARDING — 79%

El juego destaca por su entretenimiento más que por su velocidad y emoción.

Infogrames · 1 jugador · 5.990 · sin enlace

ZELDA: LINK'S AWAKENING DX — 94%
Z



Una especie de cruce entre un RPG, puzzles y mucha acción.

Nintendo · 1 jugador · 5.990 · sin enlace



NO TE PIERDAS NUESTRA SECCIÓN DE TRUCOS ¡

LA ACTUALIDAD NINTENDO RECIÉN SALIDA DEL HORNO:

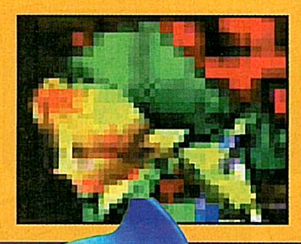
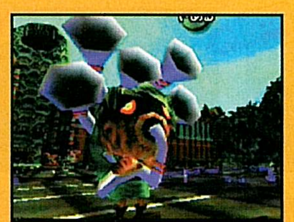
TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION




CONKER'S BAD FUR DAY




ZELDA: MAJORA'S MASK

Pokémon Snap

ANALIZAMOS

ACOMPAÑANOS EN EL SAFARI FOTOGRÁFICO MÁS EXTRAVAGANTE DEL MUNDO

- Explora los 6 niveles
- Otea el nivel secreto
- Clasifica los ítems
- ¡No te olvides el repelente de insectos y las vacunas!

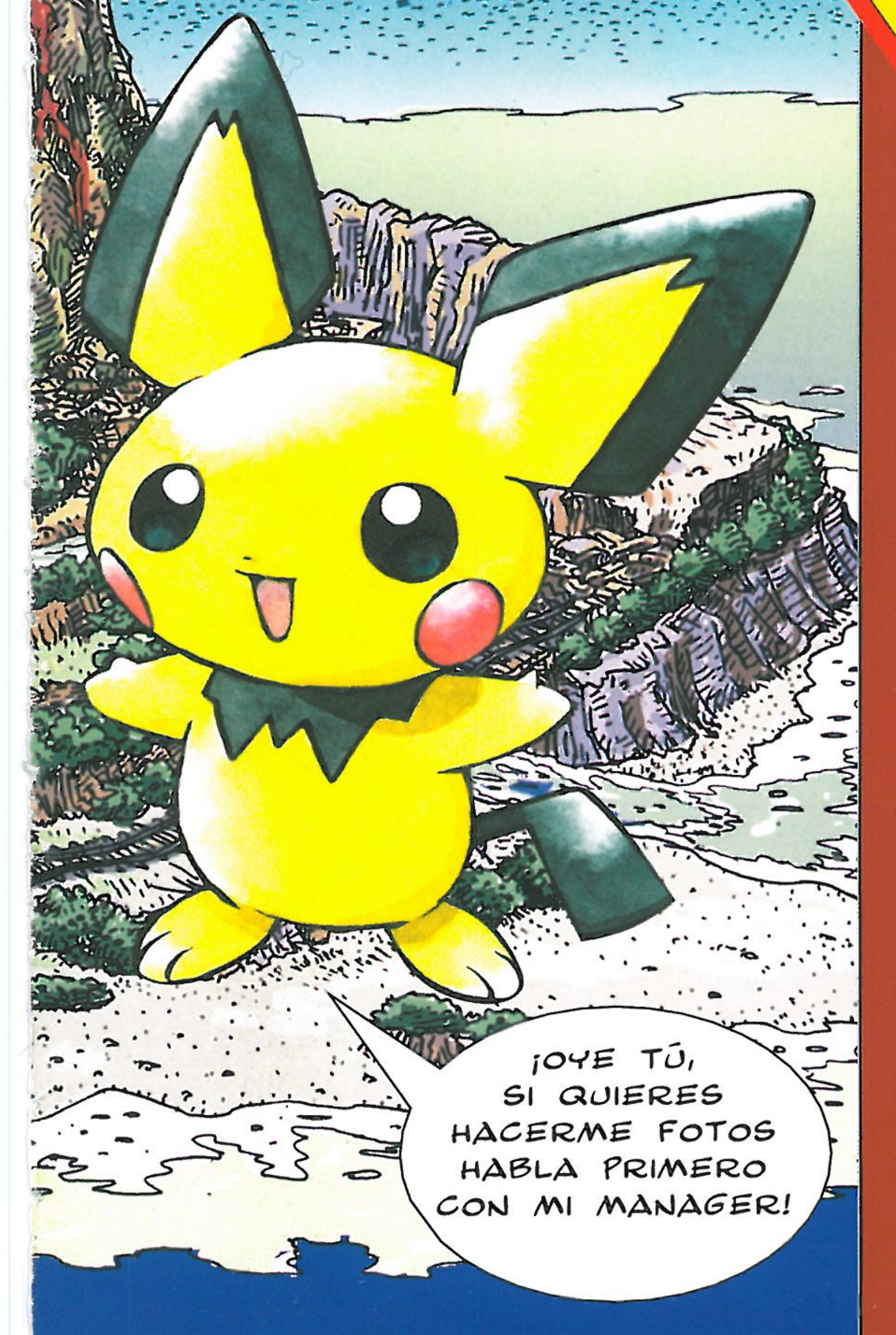
¡ESPECIAL SPACE WORLD!

Reportaje súper emocionante sobre todas las novedades presentadas en el famoso salón japonés. ¡Con exclusivas de alto voltaje sobre las nuevas consolas de Nintendo!

- ¡TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO NINTENDO!
- ¡LOS SECRETOS MÁS ASOMBROSOS, RECIÉN SALIDOS DE NUESTRO SÓTANO DE INTERROGATORIOS!
- ¡REPORTAJES ESCRITOS POR LOS MEJORES REPORTEROS DEL MUNDO (O CASI)!

CON CONSEJOS PARA PERFECT DARK Y READY 2 RUMBLE!





DONKEY KONG COUNTRY

¡ANALIZAMOS EL DESEMBARCO DE ESTA LEYENDA SIMIESCA EN LA GAME BOY COLOR!



X-MEN MUTANT ACADEMY

¡LOS MUTANTES ASALTAN TU GB!



SPIDERMAN

¡Y EL HOMBRE ARAÑA, TU N64!





Los Pitufos 2000

Mario Party 2

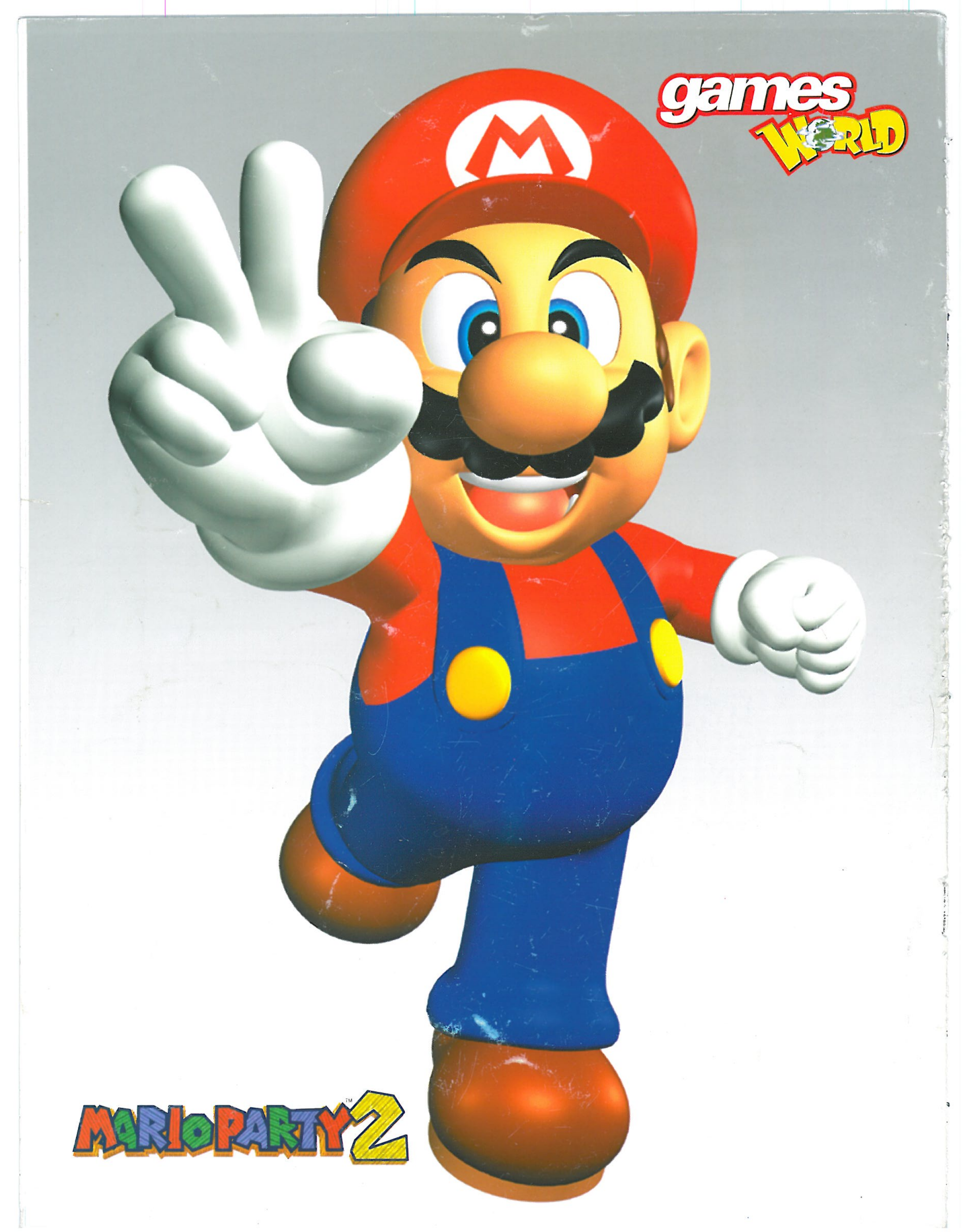
Starcraft

Barça Manager 2000

Aidyn Chronicles: The First Image

MTV Sports: Skateboarding




games
WORLD
MARIO PARTY 2